THE LORD OF THE RINGS
EL JOC DE BATALLES ESTRATÈGIQUES™

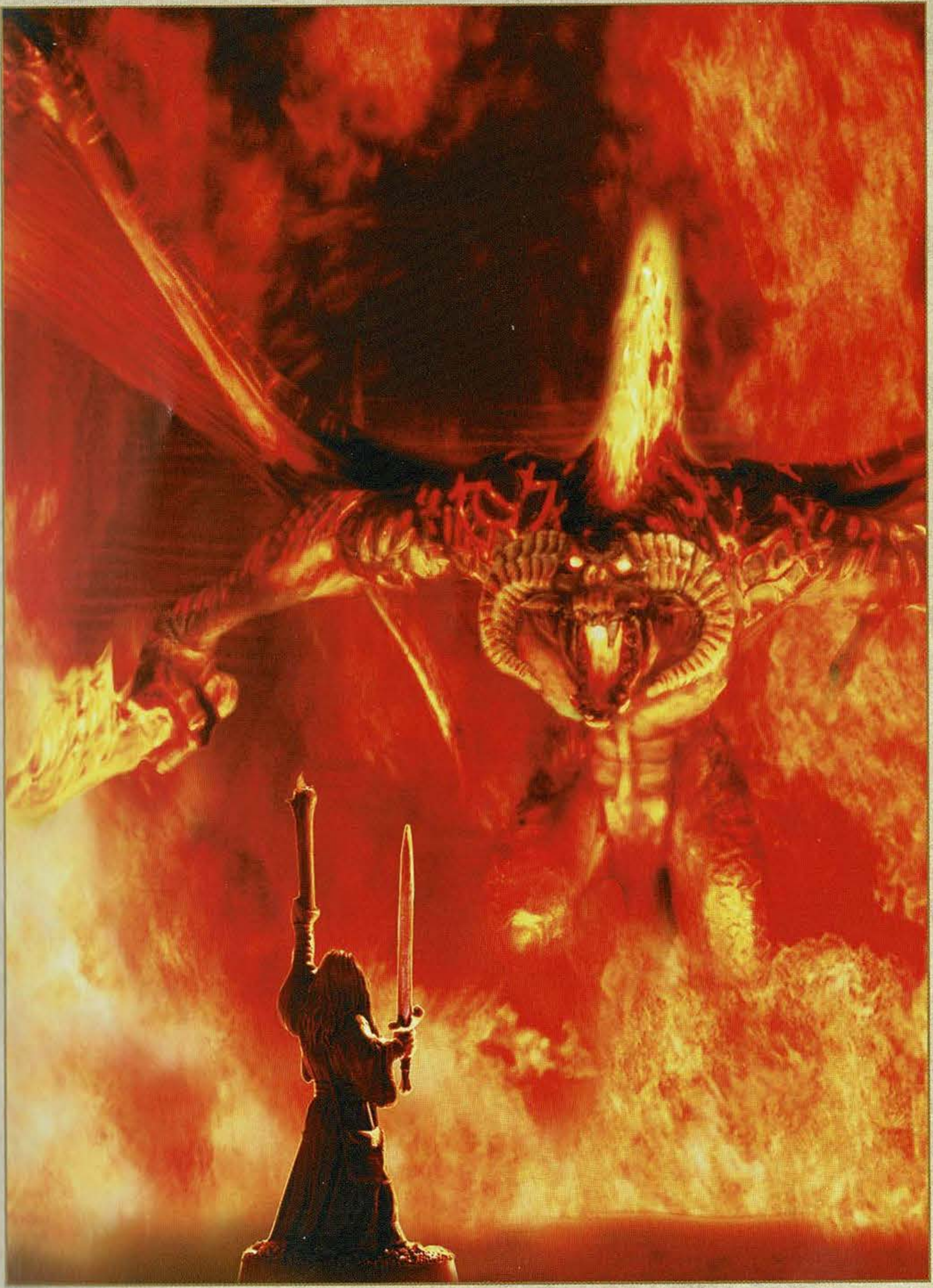
El Senyor dels Anells

El joc de batalles estratègiques

REGLAMENT

NEW LINE CINEMA

GAMES WORKSHOP®



THE LORD OF THE RINGS
EL JOC DE BATALLES ESTRATÈGIQUES

El Senyor dels Anells
El joc de batalles estratègiques

"El taulell està dispost, i les peces ja estàn en moviment".

Gràcies per escollir el joc Mines de Mòria en llengua catalana. Si vols contribuir al desenvolupament de futurs nous productes Games Workshop en aquesta llengua, és tant senzill com visitar la següent adreça i deixar-nos el teu codi postal. www.games-workshop.es/catala

Agraïm la teva col-laboració.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓ A LES REGLES DEL JOC

Què necessitaràs? ... 8
Regles especials i avançades ... 10
Mides ... 10
Llançar els daus ... 10
1D6 o 1D3 ... 10
Repetir una tirada ... 10
Començar a jugar - Escenaris ... 11
Atributs ... 12

El torn de joc
Torns ... 13
Bàndols ... 13
Seqüència de torn ... 13

Fase d'iniciativa ... 13

Fase de moviment
Quin bàndol mou primer? ... 14
Moviment de les minatures ... 14
Taula de Moviment ... 14
Càrregues ... 16
Qui pot carregar? ... 16
Puc veure? ... 16
Combats ... 16
Terreny ... 17
Exemples de terreny difícil ... 18
Barreres ... 18
Obstacles ... 19
Saltar un obstacle ... 19
Taula de Salts ... 19
Saltar un forat ... 20
Grimpar ... 20
Taula per Grimpar ... 20
Miniatures tombades ... 21

Fase de tir
Taula d'armes de projectils ... 22
Taula de ferides ... 22
Baixes ... 23
Tirs múltiples ... 23
Ferides múltiples ... 23
Moviment i tir ... 23
Disparar en combat ... 24
Objectius en combate ... 24
En la trajectòria del tir ... 24
Disparar a cobert ... 25
Disparar des de darrere d'una miniatura amiga ... 25

Fase de combat
Quan s'ha de combatre ... 26
Resolució dels combats ... 26
Atacs múltiples ... 27
Taula de Ferides ... 27
Ferides múltiples ... 28
Combats múltiples ... 28
Guerrers atrapats ... 29

REGLES AVANÇADES

Defensa darrere d'una barrera ... 30
Defensar un contra un ... 31
Defensar en combats múltiples ... 32
Combats múltiples per tots dos bàndols ... 32
Atacat per tots dos costats ... 33
Defensar posicions elevades ... 33
Caure des d'una altura ... 33

Valor
Tests de valor ... 34
Quan s'ha d'efectuar un test ... 34
Resistiu! ... 35

Herois
Poder, Voluntat i Destí ... 36
Poder ... 36
Voluntat ... 37
Poders màgics ... 37
Destí ... 38
Ús combinat de Poder, Voluntat i Destí ... 38
Accions heroiques ... 38
Moviment heroic ... 38
Tir heroic ... 38
Combat heroic ... 39

Poders màgics ... 40

Armes i equip
Més d'una arma ... 42
Espases i altres armes de ma ... 42
Miniatures desarmades ... 42
Llances ... 42
Piques ... 43
Armes a dues mans ... 43
Espases èlfiques ... 44
Llances de cavalleria ... 44
Armas llancívoles ... 45
Fuets ... 45
Arcs: andanada de fletxes ... 45
Escuts ... 46
Capes èlfiques ... 46

Estendards
Equipar els guerrers amb estendards ... 47
Bonificacions de combat ... 47

Cavalleria
Quines miniatures poden muntar? ... 48
Atributs per a muntures ... 48
Moviment de la cavalleria ... 48
El tir i la cavalleria ... 49
El combat i la cavalleria ... 50
Muntures monstruoses ... 51
Els poders màgics i la cavalleria ... 51

Els mûmakil
El castell ... 52
Destrucció del castell o del mûmak ... 53
Moviment del mûmak: la càrrega trepitjadora ... 53
Terreny difícil i barreres ... 53
Disparar des del mûmak ... 53
Disparar contra el mûmak ... 54
Lluitar contra el mûmak ... 54
Estampida ... 54
Tests de valor ... 55
Accions heroiques ... 55
Terror ... 55
Visió inspiradora: estendards ... 55
Poders màgics contra el mûmak ... 55
Torres de setge/ariets vivents ... 55
Regla opcional: trepitjar terreny ... 55

FORTALESES

Muralles
Portes i trapes ... 56
Portes de fortalesa ... 57
Escales ... 57
Escales d'accés ... 57

Lluitar a l'interior d'una fortalesa
Defensar ... 58
Caure per les escales ... 58
Combatre al costat d'un precipici ... 58

Setge d'una fortalesa
Escales de setge ... 60
Defensa de merlets ... 60
Caure de les escales ... 61
Empènyer les escales de setge ... 61

Portes, portes de fortalesa i muralles
Fer caure una porta, una trapa o una porta de fortalesa ... 62
Fer caure palissades, murs i torres ... 63

Utilitzar el Poder ... 63

Ariets ... 64

Càrregues de demolició ... 65
Moure la càrrega ... 65
Detonar la càrrega ... 65
Detonacions a la desesperada ... 65
Atacs contra la càrrega ... 65

Màquines de setge ... 66
Moure la màquina de setge ... 66
Disparar amb una màquina de setge ... 66
Dispersió ... 66
Miniatures amigues pròximes o en la trajectòria del tir ... 66
Tirades per ferir ... 67
Desplegament ... 67
Guerrers de la dotació ... 67
Guerrers no integrants de la dotació ... 67
Notes sobre els objectius del setge i de batalla ... 67
Tests de valor ... 68
Atacar màquines de setge ... 68
Modificacions de les màquines de setge ... 68

Torres de setge ... 69
Moviment de la torre de setge ... 69
Moviment a l'interior de la torre de setge ... 69
Atacar la torre de setge ... 69
Atacar des de la torre de setge ... 69
Asaltar les muralles ... 69

ESCENARIS

Formato de l'escenari ... 70
Creació d'escenaris propis ... 70
Escenari d'exemple: La Tomba de Balin ... 71

Regles específicas de los escenarios
Muntures soltes ... 72
Visibilitat Reduïda ... 72
Abandonar el tauler de joc ... 72
Recollir armes ... 72
Reforços ... 72
Transportar objectes pesants ... 72
Transportar objectes lleugers ... 72
Sentinelles ... 73
Passatgers ... 73
Nedar ... 73

EXÈRCITS

Valor en punts ... 74
Escenaris ... 74
Selecció de tropes ... 74
Utilització dels fulls de control ... 74
Equip ... 75
Taula de Moviment ... 75

FORCES DE LA LLUM

Herois
Frodo Saquet ... 76
Samseny Gamgi ... 77
Meriadoc Brandiboc ... 77
Peregrín Tuc ... 77
Bilbo Saquet ... 77
Gàndalf el Gris ... 78
Gàndalf el Blanc ... 78
Gambús/Àragorn ... 79
Àragorn, Rei Elessar ... 79
Guimli, fill de Glóin ... 79
Bòromir de Góndor ... 80
Bòromir, Capità de la Torre Blanca ... 80
Rei dels Homes ... 80
Légolas ... 81
Eléndil ... 81
Isíldur ... 81
Gil-galad ... 82
Élrond ... 82
Hàldir ... 82
Capità Elf ... 83
Rei Nan ... 83
Galàdriel ... 83
Arwen Estrella de la Tarda ... 84
Céleborn ... 84
Gwaihir ... 84
Théoden, Rei de Ròhan ... 85
Éomer, Mariscal de la Marca ... 85
Éowyn, escudera de Ròhan ... 85
Gamling, capità de Ròhan ... 86
Capità de Ròhan ... 86
Dènethor, Senescal de Góndor ... 86
Fàramir, Capità de Góndor ... 87
Damrod, muntaner d'Ithilien ... 87
Capità de Góndor ... 87
Capità de Númenor ... 87
Barbarbrat ... 88
Rei dels Morts ... 88

Guerrers
Guerrer de Númenor ... 89
Guerrer Elf ... 89
Gran Àliga ... 89
Guerrer de Ròhan ... 90
Genet de Ròhan ... 90
Guàrdia Reial de Ròhan ... 90
Guerrer de Minas Tirith ... 91
Guardia del Pati de la Deu ... 91
Guardia de la Ciutadella ... 91
Cavaller de Minas Tirith ... 92
Muntaner de Góndor ... 92
L'Exèrcit de les Ombres ... 92
Trebutxet Crit de Batalla ... 93

FORCES DE LA FOSCOR

Herois
Sàuron, el Senyor Fosc ... 94
Boca de Sàuron ... 95
Gothmog, Regent de Mines Morgul ... 95
Els Nazgûl ... 96
Rei Bruixot d'Angmar ... 97
El Bàlrog ... 98
Capità orc de Mòria ... 98
Sàruman ... 99
Lurtz, Capità uruk-hai ... 99
Sharku, Capità dels genets de warg ... 99
Gríma Llenguaderp ... 100
Capità uruk-hai de la Mà Blanca ... 100
Cabdill dels Homes Salvatges ... 101
Rei hàradrim ... 101
Cabdill hàradrim ... 101
Capità dels Homes de l'Est ... 101
Aranyerra ... 102
Shagrat, Capità uruk-hai de Mórdor ... 102
Gorbag, Capità orc ... 102
Grishnàkh, Capità orc ... 103
Capità orc ... 103
Capità uruk-hai de Mórdor ... 103
Cap troll ... 104
Gol-lum/Smèagol ... 104
Mûmak de Harad ... 105

Guerrers
Guerrer orc ... 106
Guerrer orc de Mòria ... 106
Troll de les Cavernes ... 106
Explorador uruk-hai de la Mà Blanca ... 107
Guerrer uruk-hai de la Mà Blanca ... 107
Fanàtic uruk-hai de la Mà Blanca ... 107
Home Salvatje de Dúnland ... 107
Genet de Warg ... 108
Equip de demolició uruk-hai ... 108
Ballesta de setge uruk-hai ... 109
Guerrer dels Homes de l'Est ... 110
Guerrer hàradrim ... 110
Incursor hàradrim ... 110
Orc de Morannon ... 111
Uruk-hai de Mórdor ... 111
Troll de Mórdor ... 111
Catapulta de Mórdor ... 112

EL SENYOR DELS ANELLS
EL JOC DE BATALLES ESTRATÈGIQUES

Escrit per
Alessio Cavatore, Matthew Ward i Adam Troke

Disseny de coberta
Markus Trenkner

Disseny conceptual
Rick Priestley i Alessio Cavatore

Disseny gràfic
David Gallagher i Markus Trenkner

Mapa
Nuala Kinrade

Producció
Michelle Barson, Marc Elliott, John Michelbach, Dylan Owen, Mark Owen, Adam Shaw, Ian Strickland i Nathan Winter

Disseny de miniatures
Alan Perry, Michael Perry, Gary Morley, Brian Nelson, Trish Morrison, Tim Adcock, Dave Andrews, Juan Díaz, Mark Harrison, Alex Hedström, Steve Saleh i Dave Thomas

Material de Hobby
Steve Cumiskey, Mark Jones, Dominic Murray i Adrian Wood

'Eavy Metal
Kevin Asprey, Pete Foley, David Rodríguez García, Neil Green, Neil Langdown, Darren Latham, Keith Robertson i Kirsten Williams

Gràcies a...
Peter Jackson, Richard Taylor i l'equip de Weta, John Mayo i David Imhoff de New Line Cinema, John Blanche, Rob Wood, Graeme Nicoll, Andy Jones i els espectres de l'Anell

PRODUIT PER GAMES WORKSHOP

Tot el material relatiu a les produccions fílmiques de New Line: *El Senyor dels Anells, Les Dues Torres* i *El Retorn del Rei* © MMV New Line Productions, Inc. Reservats tots els drets.
El Senyor dels Anells, Les Dues Torres, El Retorn del Rei i els personatges i llocs que s'hi descriuen són TM de The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises sota llicència de New Line Productions, Inc. Reservats tots els drets. El reglament i les regles específiques són propietat de Games Workshop Ltd 2005. Games Workshop, el logotip de Games Workshop, 'Eavy Metal, Citadel i el castell Citadel són marques registrades de Games Workshop Ltd 2000-2005, registrats de forma diferent al Regne Unit i a la resta del món. Tots els drets reservats.

Cap part d'aquesta publicació pot reproduïrse, enmagatzemar-se o tranmetre's de cap manera ni mitjançant cap mitjà, ja sigui electrónic, mecànic, per fotocòpia o qualsevol altre sistema, sense el permis previ del propietari dels drets d'autor

Una copia d'aquest llibre està disponible a la British Library.

Certs productes Citadel poden resultar perillosos si no s'utilitzen de la forma correcta i Games Workshop no aconsella el seu ús a menors de 16 anys si no és sota la supervisió d'un adult. Sigui quina sigui la seva edat, tingues molta cura sempre que utilitzis pegaments, estris afilats i *sprays*, i segueix les instruccions d'ús que figuren en el seu embalatge.

Pàgina web de Games Workshop sobre El Senyor dels Anells:
www.games-workshop.es/lotr.html

Página web de Games Workshop:
www.games-workshop.es

Regne Unit
Games Workshop,
Willow Rd,
Lenton,
Nottingham, NG7 2WS

Espanya
Games Workshop, S.L.
Consell de Cent, 334-336
08009 Barcelona

NEW LINE CINEMA
A Time Warner Company

Pàgina web de El Senyor dels Anells:
www.lordoftherings.net

AOL keyword:
Lord of the Rings

EL JOC DE BATALLES EL SENYOR DELS ANELLS

Benvingut a El Senyor dels Anells, el joc de batalles estratègiques de Games Workshop: un joc d'aventures i de batalles en el món de la Terra Mitjana.

Si no has jugat mai a jocs d'estratègia, no et preocupis per l'extensió o la complexitat aparent d'aquest manual. Les regles bàsiques són relativament fàcils d'aprendre i moltes de les regles especials i avançades només s'apliquen en situacions poc comunes i pots ignorar-les durant les primeres etapes del joc. Tampoc no et sentis aclaparat per l'obligació d'haver de pintar totes les miniatures, ja que no és un requisit fonamental per poder col·leccionar-les i divertir-te jugant-hi en el camp de batalla. Aquest llibre es divideix en seccions, com comprovaràs si fulleges les seves pàgines per fer-te'n una idea general del contingut. No cal llegir el reglament de cap a cap (pots consultar cada secció quan et sigui necessari).

Si ja ets un jugador veterà en aquesta mena de jocs, encara que novell en El Senyor dels Anells, el joc de batalles estratègiques, no et deixis enganyar pel que podria semblar un conjunt de regles relativament curt en comparació dels reglaments d'altres jocs.

Tot i que el sistema de joc bàsic pugui semblar massa senzill, comprovaràs que es requereix una habilitat considerable per aplicar les regles amb eficàcia. Els jugadors que sospiren per més detalls (qui no?) trobaran molt de material addicional per completar el joc (i encara en publicarem més!).

Si ets un jugador experimentat en el joc El Senyor dels Anells, el joc de batalles estratègiques, i ja has jugat a alguna de les seves edicions anteriors (o a totes!), aquest manual de regles et resultarà de valor incalculable, ja que en aquest llibre es recopilen totes les regles publicades anteriorment en reglaments i suplements del joc. Evidentment, hem aprofitat aquesta edició per efectuar petits canvis en algunes regles, per tal que el joc resulti més fluid, entretingut i realista. Recorda que, en cas que algunes regles es contradiguin entre si o tinguin descripcions diferents, són les d'aquest llibre les que prevalen i substitueixen les d'edicions anteriors i suplements del joc. Per conèixer les últimes novetats sobre el joc de batalles estratègiques d'El Senyor dels Anells i la data de posada a la venda de les miniatures, consulta la revista White Dwarf (la publicació mensual de Games Workshop) o visita la nostra pàgina web: www.games-workshop.es.

Terra Mitja
Nord
Forochel
Desert del Nord
Ered Mithrin
Bruguerar Sec
Pujols de Ferro
Arnor
Eriador
Forlindon
Golf de Lhûn (Lune)
Harlindon
La Comarca
Minhiriath
Muntanyes Nublades
Rhovanion
Bosc Negre
Camps Gladiols
Riu Ràpid
Rhûn
Mar de Rhûn
Terres Terroses
L'Erm
Rohan
Dagorlad
Muntanyes de Cendra
Gorgoroth
Mòrdor
Mar de Nurnen
Monts de l'Ombra
Ithilien
Gòndor
Lebennin
Belfalas
Badia de Belfalas
Harondor
Camí de Harad
Khand
Vorer Harad
Haradwaith
Ports d'Umbar
Lluny Harad

INTRODUCCIÓ A LES REGLES DEL JOC

Les regles del joc estan explicades de manera distesa i amb exemples il·lustratius. Hem intentat explicar-les d'una forma que permeti als nous jugadors aprendre a jugar tan ràpid com sigui possible.

QUÈ NECESSITARÀS?

Per jugar-hi necessitaràs, a més d'aquest reglament, alguns objectes bàsics:

UN LLOC ON JUGAR

Qualsevol superfície plana servirà: una taula de cuina, una taula de ping-pong o fins i tot el terra.

GUERRERS

Qualsevol nombre de miniatures pot participar en una batalla: des d'un grapat fins a uns quants centenars. És preferible que comencis amb cinc o sis miniatures per bàndol i et familiaritzis amb les regles abans d'intentar lliurar una batalla de dimensions més grans.

ESCENOGRAFIA

Estrictament parlant, no necessites escenografia de cap mena per poder lliurar una batalla. No obstant això, una superfície completament plana, sense cap accident de terreny, resulta depriment! Unes quantes ruïnes i roques i alguns arbres t'ajudaran a crear ambient. Pots construir l'escenografia a casa, adquirir-la per separat o improvisar-la amb cartró o massilla de modelisme.

DAUS

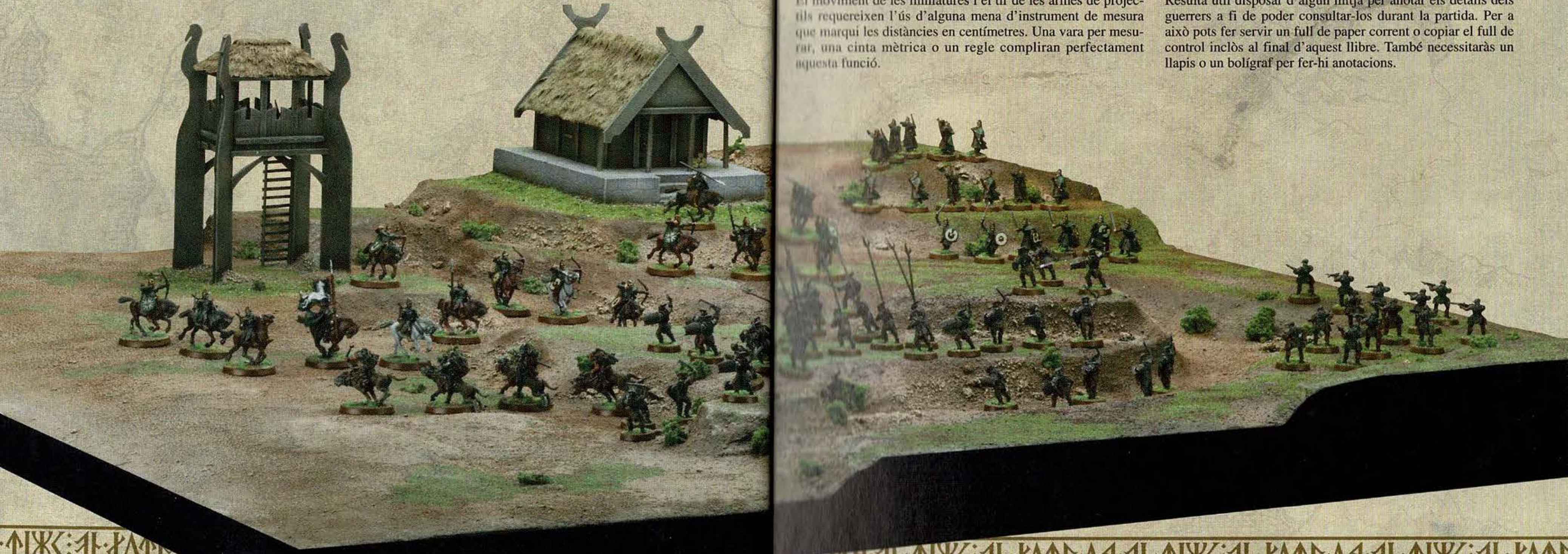
Necessitaràs uns quants daus de sis cares per jugar a aquest joc. Amb dos n'hi ha prou, però és millor que siguin mitja dotzena o més.

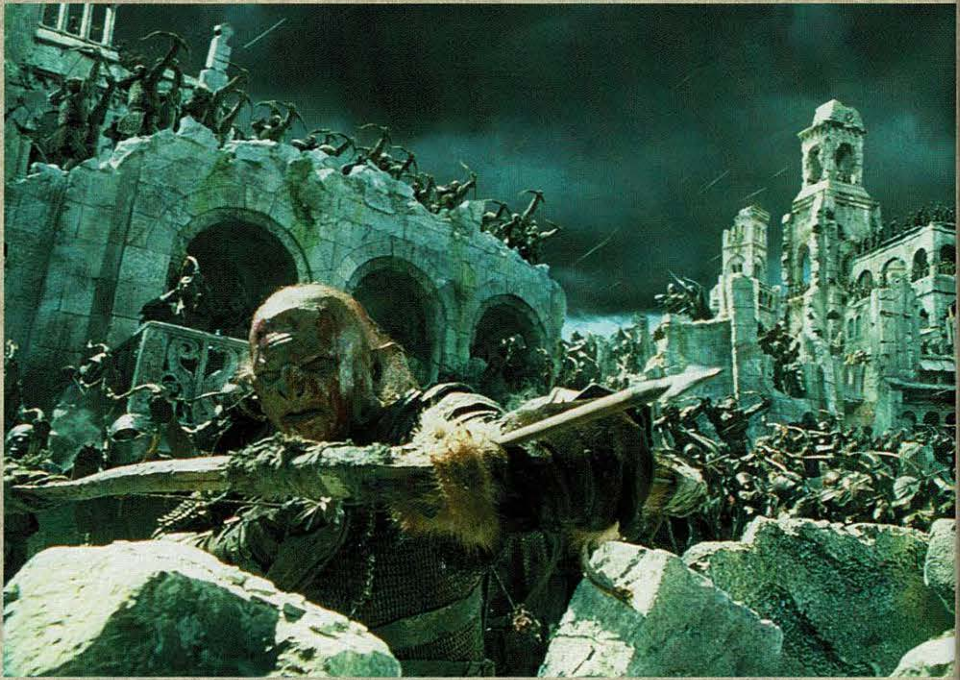
REGLE O CINTA MÈTRICA

El moviment de les miniatures i el tir de les armes de projectils requereixen l'ús d'alguna mena d'instrument de mesura que marqui les distàncies en centímetres. Una vara per mesurar, una cinta mètrica o un regle compliran perfectament aquesta funció.

FULLS DE CONTROL

Resulta útil disposar d'algun mitjà per anotar els detalls dels guerrers a fi de poder consultar-los durant la partida. Per a això pots fer servir un full de paper corrent o copiar el full de control inclòs al final d'aquest llibre. També necessitaràs un llapis o un bolígraf per fer-hi anotacions.





REGLES ESPECIALS I AVANÇADES

Perquè l'aprenentatge de la mecànica del joc sigui més ràpid, hem separat les regles avançades i les regles especials de la resta de text.

Les regles avançades introdueixen detalls addicionals en el joc, de manera que et recomanem que no les apliquis en les teves primeres partides. Aquestes regles es mostren al final de cada secció on sigui adient i es recopilen a la secció *Regles avançades*, que comença a la pàgina 30.

Les regles especials només s'apliquen a tipus específics de criatura, ja que són exclusives d'un individu o d'una raça, i s'expliquen en la seva descripció.

MIDES

Al llarg del reglament, se't demanarà que amidis la distància que es mou una miniatura, la distància a la qual dispara, etc. Els jugadors poden amidar una distància en qualsevol moment; un jugador, per exemple, pot prendre mides abans de decidir on vol moure un guerrer.

La distància entre dues miniatures es mesura entre les bases de totes dues (és a dir, des de la vora de la base de la primera miniatura fins a la vora de la base de la segona).

Totes les distàncies estan expressades en centímetres; no obstant això, si els dos jugadors ho desitgen, poden fer servir un altre sistema de mesura. En qualsevol cas, els dos jugadors hauran d'utilitzar el mateix sistema de mesura i mantenir-lo durant tota la partida. Als qui vulguin convertir les distàncies en centímetres al sistema anglès de polzades, els advertim que les correspondències no són exactes, ja que els centímetres s'han arrodonit per facilitar la divisió d'un valor en determinats casos.

LLANÇAR ELS DAUS

De vegades, quan llances els daus, cal afegir-hi o sostreure'n quantitats: per exemple, un resultat de 4 en un dau al qual cal afegir +1 acabarà sent un 5. Força fàcil, oi?

L'única cosa que has de recordar és que el resultat mínim sempre serà 1 i el màxim sempre serà 6, al marge que les bonificacions facin aquests resultats més grans que 6 o més petits que 1.

1D6 O 1D3

De vegades, l'abreviatura 1D6 es fa servir en comptes del terme "un dau". Signifiquen exactament el mateix.

En altres parts del llibre veuràs que et demanem que llancis 1D3. Això significa que has de llançar un dau i dividir per dos el resultat (arrodonint cap amunt). Per tant, si obtens un 1 o un 2, el resultat final serà 1; si obtens un 3 o un 4, el resultat final serà 2, i, si obtens un 5 o un 6, el resultat final serà 3.

REPETIR UNA TIRADA

De vegades, les regles et permeten repetir una tirada de dau. Tal com ho sents! Repeteix la tirada de dau que vulguis. El segon resultat sempre preval sobre l'anterior (encara que sigui pitjor que el primer). Cap tirada de dau no es pot repetir més d'una vegada, independentment de l'origen de la repetició de tirada.

COMENÇAR A JUGAR – ESCENARIS

Cada batalla representa una disputa entre dos bàndols oposats: el de la Llum i el de la Foscor. Aquest enfrontament pot representar des d'una petita escaramussa entre un grapat de guerrers fins a una gegantina batalla campal entre dos poderosos exèrcits. Et recomanem que comencis jugant petites escaramusses en què no hi hagi gaires guerrers implicats, atès que són més ràpides i senzilles. Hi ha moltes maneres de jugar una partida, des dels jugadors que desplegaran tota la seva col·lecció de miniatures sobre la taula de joc amb la intenció d'aniquilar el seu enemic fins als que s'estimen més prendre part en un escenari detallat.

El tipus d'escenari més comú, anomenat escenari narratiu, presenta partides que recreen escenes específiques de la pel·lícula *El Senyor dels Anells* o situacions creades pels mateixos jugadors. Els escenaris defineixen el nombre de miniatures i els reptes que han de superar els jugadors per "canviar la història" (o fins i tot millorar-la) d'acord amb els resultats obtinguts. Per exemple, un dels jugadors pot controlar Lurtz i els seus Uruk-hai a Amon Hen i tenir la intenció de capturar el Portador de l'Anell i dur-lo davant del seu senyor Sàruman, mentre l'altre dirigeix els membres restants de la Germandat de l'Anell i intenta que els seus herois (incloent-hi Bòromir) escapin de l'emboscada. Un repte molt divertit consisteix a canviar de bàndol una vegada acabada la partida i intentar aconseguir un resultat encara millor amb les mateixes condicions estratègiques.

Hi ha la possibilitat que els jugadors vulguin jugar un escenari narratiu amb forces diferents a les llistades com a "històriques" en l'escenari. Per exemple, els jugadors podrien estar interessats a saber què hauria succeït si Sàruman hagués liderat en persona les seves tropes en el setge de l'Abisme de Helm. Aquests escenaris solen anomenar-se escenaris "I si...?" i res no t'impedeix portar a terme aquests "experiments". A més, normalment els escenaris es juguen a un nombre de punts determinat, amb la qual cosa els jugadors poden allistar les tropes que prefereixin sense que la partida resulti desequilibrada per a cap dels bàndols.

També hi ha escenaris més genèrics anomenats escenaris bèl·lics, en què es presenten unes situacions de caràcter general i es deixa a les mans dels jugadors la decisió de quines tropes utilitzar. Per exemple, un d'aquests escenaris podria presentar una petita escaramussa entre una patrulla de guerrers de la Llum que intenta posar fi a les incursions que una petita banda de guerrers de la Foscor porta a terme sobre les seves terres.

ATRIBUTS

Atès que tots els combatents no són iguals, n'hem d'especificar d'alguna manera les diferències. Això s'aconsegueix mitjançant el que anomenem "atributs". Hi ha sis atributs diferents que determinen les habilitats de tot guerrer. Aquests atributs són: Combat, Força, Defensa, Atacs, Ferides i Valor. Cadascun posseeix un valor numèric determinat que es reflecteix en allò que anomenem un perfil d'atributs, tal com es mostra en l'exemple següent:

	C	F	D	A	Fe	V
Guerrer de Mines Tirith	3/4+	3	5	1	1	3

Exemple: aquest és el perfil d'atributs d'un guerrer de Mines Tirith armat amb un arc. El seu perfil d'atributs és el típic d'un guerrer humà. Encara que la majoria d'humans ordinaris posseeixen atributs idèntics, els herois i altres individus extraordinaris posseeixen atributs millors que representen les seves habilitats superiors.

COMBAT

L'atribut de Combat (C) d'un guerrer consta de dos nombres separats per una barra. El primer indica la seva habilitat per al combat cos a cos (com més gran sigui aquest nombre, millor guerrer serà), mentre que el segon indica el resultat mínim que has d'obtenir en una tirada de dau perquè el guerrer impacti en disparar amb un arc o amb qualsevol arma de projectils. Si el guerrer no està equipat amb una arma de projectils, és convenient eliminar aquest segon nombre o substituir-lo per un guió (-). Un atribut de 3 equival a l'habilitat mitjana d'un guerrer en combat cos a cos i 4+ (és a dir, un resultat de 4, 5 o 6 en el dau) és el valor mitjà per al tir.

FORÇA

L'atribut de Força (F) d'un guerrer indica com n'és de fort i la potència amb què copeja els seus enemics. Per exemple, una criatura gran, com ara un Troll de les Cavernes, és molt forta en comparació d'un Home. Un atribut de Força de 3 és el valor mitjà per a criatures de la grandària d'un home.

DEFENSA

L'atribut de Defensa (D) indica la resistència d'un guerrer. Moltes criatures monstruoses són especialment resistents, mentre que, d'altra banda, els escuts i les armadures incrementen la resistència d'un guerrer davant d'un cop. Un atribut de Defensa de 3 és el valor mitjà per a una criatura de la grandària d'un home sense armadura; en canvi, un atribut de 6 és el valor mitjà per al mateix guerrer si està equipat amb una bona armadura.

ATACS

L'atribut d'Atacs (A) indica quants cops assesta un guerrer quan guanya un combat cos a cos. La majoria de guerrers solament poden copejar una vegada per torn i, per tant, només tenen un Atac. Els herois i algunes criatures monstruoses poden atacar dues, tres o més vegades, cosa que els fa realment perillosos en combat cos a cos.

FERIDES

L'atribut de Ferides (Fe) indica el nombre de ferides que un guerrer pot rebre abans de morir. En el cas de la majoria d'Homes i de la majoria de criatures de grandària similar, aquest atribut acostuma a tenir un valor d'1 (amb una sola ferida n'hi ha prou per fer caure aquest guerrer). Alguns herois i criatures monstruoses poden resistir ferides que cap guerrer humà normal no podria suportar i, per representar-ho, solen resistir dues, tres o més ferides.

VALOR

L'atribut de Valor (V) indica el coratge i la determinació d'un guerrer. La mitjana sol ser 3, de manera que un guerrer amb un atribut de Valor de 5 seria molt valent i un amb menys de 3, força covard.

Orc de Mórdor amb espasa i escut	C	F	D	A	Fe	V
	3/–	3	5	1	1	2

Elf amb arc èlfic i armadura	C	F	D	A	Fe	V
	5/3+	3	4	1	1	5

	C	F	D	A	Fe	V
Troll de Mórdor	7/5+	7	7	3	3	3

Guerrero de Mines Tirith amb arc	C	F	D	A	Fe	V
	3/4+	3	5	1	1	3

Orc de Mórdor amb arc	C	F	D	A	Fe	V
	3/5+	3	4	1	1	2

EL TORN DE JOC

TORNS

El joc es divideix en torns. Durant cada torn, les miniatures poden moure's, disparar les seves armes llancívoles o de projectils i lluitar les unes contra les altres en combat cos a cos.

BÀNDOLS

Sempre hi ha dos bàndols en una batalla d'El Senyor dels Anells. Un bàndol dirigeix les forces de la Llum i l'altre les forces de la Foscor.

Cada bàndol està representat per un conjunt de miniatures controlades per un jugador o més. Consulta la secció Escenaris per als detalls sobre l'elecció de miniatures (pàgines 70-73).

Ha d'haver-hi, com a mínim, un jugador per bàndol. Si hi ha més jugadors participant en la batalla, cadascun controlarà una part de les miniatures. Com més gran sigui la partida, més útil resultarà tenir jugadors addicionals perquè ajudin a moure les miniatures i a llançar daus.

SEQÜÈNCIA DE TORN

Durant cada torn, els dos bàndols mouen, disparen i combaten en l'ordre indicat tot seguit. Això s'anomena "seqüència de torn". Cada part de la seqüència s'anomena "fase".

FASE

1 **Iniciativa.**
Tots dos jugadors llancen un dau per establir quin bàndol té la iniciativa durant aquest torn.

2 **Moviment.**
Tots dos bàndols mouen les seves miniatures. El bàndol que té la iniciativa mou les seves miniatures en primer lloc. Una vegada que aquest bàndol hagi efectuat tots els seus moviments, l'altre bàndol farà els seus.

3 **Tir.**
Tots dos bàndols disparen. El bàndol que té la iniciativa dispara en primer lloc. Una vegada que aquest bàndol hagi efectuat tots els seus tirs, l'altre bàndol farà els seus.

4 **Combat.**
Tots dos bàndols lluiten en combat cos a cos. El bàndol que té la iniciativa decideix en quin ordre es resolen els combats.

5 **Final.**
El torn ha acabat. Comença un altre torn a partir de la fase 1 (iniciativa).

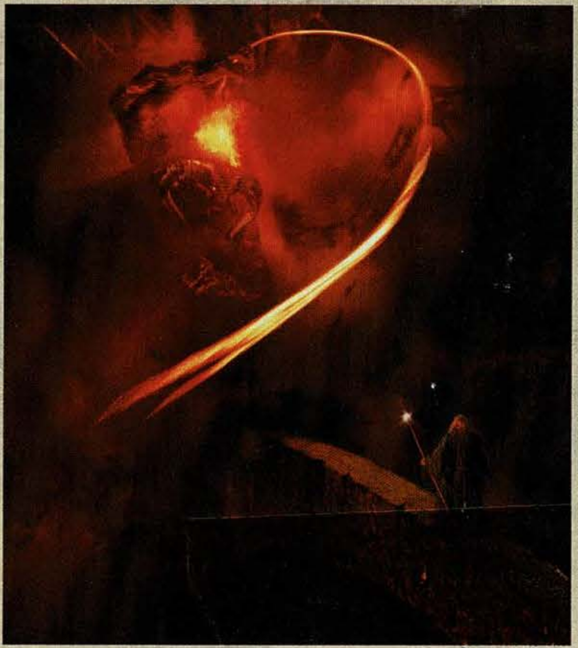
FASE D'INICIATIVA

En el primer torn, la iniciativa la té automàticament el Bàndol de la Llum, llevat que l'escenari indiqui el contrari. Això significa que el Bàndol de la Llum, en general, mourà i dispararà en primer lloc durant el primer torn.

En torns posteriors, tots dos bàndols efectuaran una tirada en la fase d'iniciativa a l'inici de cada torn. El bàndol que obtingui el resultat més alt tindrà la iniciativa durant aquell torn. Si es produeix un empat, la iniciativa canviarà d'un bàndol a l'altre; és a dir, el bàndol que va tenir la iniciativa en el torn anterior sempre la perdrà en cas d'empat.

És important recordar quin bàndol té la iniciativa en cada torn. Pots fer servir un marcador, com ara una moneda o una miniatura distintiva, i passar-lo d'un bàndol a l'altre per indicar quin té la iniciativa.

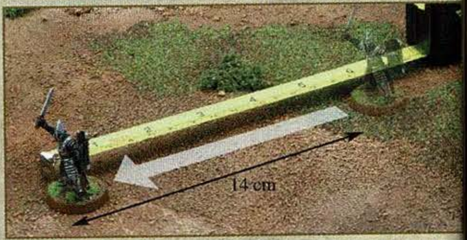
Hi ha algunes excepcions a aquestes regles d'iniciativa. Per exemple, en alguns escenaris el Bàndol de la Llum no té necessàriament la iniciativa durant el primer torn. A més, a la secció Herois discutirem les regles que, ocasionalment, permeten als herois ignorar les regles normals d'iniciativa i moure's, disparar o combatre abans que altres guerrers. Aquestes excepcions s'explicaran sobre la marxa.



FASE DE MOVIMENT

Una vegada que s'ha establert quin bàndol té la iniciativa, el torn continua amb la fase de moviment. Durant aquesta fase, cada bàndol pot moure les seves miniatures fins a la distància màxima permesa, que s'indica a la taula següent. No és obligatori moure una miniatura la seva distància màxima; pot moure's menys o, si es prefereix, no moure's en absolut.

La distància que es pot moure una miniatura depèn de la seva raça. Algunes races es mouen més de pressa que d'altres i, per descomptat, les miniatures muntades es desplacen a la velocitat de les seves muntures. La Taula de Moviment següent mostra la capacitat de moviment de cada raça.



El guerrer avança 14 cm.

QUIN BÀNDOL MOU PRIMER?

El bàndol que té la iniciativa pot moure totes les seves miniatures en primer lloc. A continuació, l'altre bàndol pot moure totes les seves.

MOVIMENT DE LES MINIATURES

Cada jugador pot moure les seves miniatures en l'ordre que desitgi.

Amida la distància que es mou cada miniatura utilitzant un regle o una cinta mètrica. Les miniatures no s'han de moure en línia recta; es poden moure com vulguin, sempre que no sobrepassin la distància màxima permesa i compleixin els requisits del terreny que estiguin travessant.

Les miniatures no es poden moure a través d'altres miniatures, siguin amigues o enemigues; per tant, procura deixar espais perquè puguin passar quan resulti necessari. La base és allò que defineix l'espai que necessita una miniatura per

Si una miniatura amiga vol passar entre unes altres dues, ha d'haver-hi prou espai perquè la seva base passi sense superposar-se sobre cap altra base.

desplaçar-se i combatre; així doncs, perquè una miniatura passi entre d'altres ha de tenir un espai mínim igual a la mida de la seva base.

Una miniatura no pot penetrar a la zona de 2 cm que envolta una miniatura enemiga si no és per entrar-hi en contacte base amb base (aquest moviment s'anomena càrrega i es descriu més endavant). A la pràctica, això permet bloquejar el moviment de l'enemic. Aquesta regla s'anomena *zona de control*.

Quan un guerrer que ha declarat una càrrega contra un altre o uns altres es trobi a 2 cm del seu objectiu, s'haurà de moure fins a posar-s'hi en contacte base amb base sense importar les zones de control enemigues.

Hi ha tres excepcions a la regla de *zona de control*. La primera és que les miniatures en contacte base amb base amb una miniatura enemiga no tenen zona de control, ja que estan travades en combat. Per això, una miniatura es pot moure a menys de 2 cm d'una miniatura enemiga travada en combat. La segona excepció ocorre quan les miniatures s'han de moure obligatòriament a menys de 2 cm d'una miniatura enemiga a causa d'una regla involuntària i no pas per un intent deliberat de moviment per part del jugador. En aquest cas, la miniatura podrà penetrar a la zona de control de l'enemic sense carregar contra ell i, en finalitzar el moviment, les miniatures hauran d'estar clarament separades per una distància raonable perquè quedi clar que no estan en contacte. La tercera excepció es produeix quan, per qualsevol causa, les miniatures inicien el seu moviment dins la zona de control d'un enemic. En aquest cas, l'intrús no es pot acostar més a l'enemic llevat que pretengui carregar contra ell; però sí que es pot moure per l'interior de la seva zona de control mantenint la mateixa distància si ho desitja.

Les miniatures es poden girar per encarar-se en qualsevol direcció en qualsevol moment de la partida, no tan sols en la fase de moviment. Aquest gir no es considera un moviment.

Les miniatures no poden abandonar la taula de joc intencionadament, llevat que l'escenari així ho requereixi i inclogui regles especials amb aquesta finalitat, tal com es veurà a la secció *Escenaris*.

Una miniatura no pot penetrar a la zona de control de 2 cm al voltant d'un enemic, llevat que hi entri en contacte base amb base. En aquesta situació, el guerrer de Mines Tirith armat amb una espasa pot entrar en contacte base amb base amb qualsevol dels dos Orcs més propers, però no es pot moure entre ells per arribar al que hi ha darrere d'ells.

Quan la miniatura que carrega arriba a 2 cm del seu objectiu, ignora les zones de control de la resta d'enemics.

Ara que l'Home armat amb la llança ha carregat, l'Orc amb el qual està en contacte ja no restringeix el moviment als 2 cm al voltant seu, cosa que permet a l'Home amb espasa voltar-lo per atacar l'Orc que hi ha al darrere.

TAULA DE MOVIMENT

Tipo	Moviment màxim en terreny ras
HOME/DONA/MAG	14 cm
ELF	14 cm
ÀGUILA GEGANT	28 cm
ENT	14 cm
HÒBBIT	10 cm
NAN	12 cm
GÒL·LUM	12 cm
ORC	14 cm
ORC DE MÒRIA	12 cm
URUK-HAI	14 cm
TROLL	14 cm
ESPECTRE	14 cm
ARANYA GEGANT	24 cm
BÈSTIA ALADA	28 cm
WARG	24 cm
CAVALL	24 cm

En aquesta taula i al llarg del reglament totes les distàncies s'expressen únicament en centímetres, encara que en el reglament original en anglès s'ofereixin les distàncies també en polzades.

CÀRREGUES

Una miniatura només pot lluitar contra una altra si hi està en contacte base amb base. Si un jugador vol que una de les seves miniatures ataqui un enemic, haurà de moure-la fins que hi estigui en contacte base amb base. Això s'anomena moviment de càrrega o, simplement, càrrega.

Quan una miniatura ha entrat en contacte base amb base amb un enemic ja no es pot moure més durant aquesta fase de moviment. Per tant, una miniatura que rebi una càrrega abans de poder efectuar el seu moviment tampoc no es podrà moure, ja que estarà travada en combat.

Una miniatura tant sols pot lluitar contra una altra si ambdues estan en contacte base amb base.

No hi ha cap regla que impedeixi a una miniatura entrar en contacte base amb base amb diversos enemics alhora. Això queda a l'elecció del jugador.

QUI POT CARREGAR?

Un guerrer pot carregar contra una miniatura enemiga que vegi en iniciar el seu propi moviment i fins a la qual arribi amb la seva capacitat de moviment. Ha de poder veure-la al principi del seu moviment (no importa que no la pogués veure al principi de la fase de moviment). Si un guerrer no pot veure un enemic en el moment d'iniciar el seu moviment, no hi podrà entrar en contacte base amb base, ja que aquesta mena de moviment és, per definició, una càrrega.

Aquesta regla és molt important, ja que evita que un guerrer carregui contra un enemic que no podria veure o contra el qual no podria reaccionar a la vida real. Imagina un enemic a l'altre vessant d'un turó, a l'interior d'un edifici o darrere d'un mur alt; en aquestes situacions, un guerrer real no tindria ni idea d'on és l'enemic.

PUC VEURE?

La manera més fàcil de decidir si una miniatura pot veure'n una altra és inclinar-se sobre la taula per tenir el mateix "punt de vista" de la situació que les miniatures. Un guerrer pot ser girat lliurement perquè miri en qualsevol direcció en qualsevol moment, és a dir, el seu angle de visió és de 360°.

Si l'enemic és visible des del "punt de vista de la miniatura", el guerrer pot veure'l. Algunes vegades, podràs veure parts d'una miniatura enemiga, però no tota; en aquests casos, es considera que el guerrer veu l'enemic, sempre que alguna part del seu cos estigui clarament visible. Entenem per "cos" el tronc, les extremitats i el cap, però no la cua, ja que en el cas de certes criatures és extremadament llarga.

Si pots veure la punta de l'arma d'una miniatura, la seva motxilla o una peça d'equip o de decoració, però no pots veure cap part del seu cos, se suposa que la miniatura no pot ser vista, ja que la petita porció de tela, metall o fusta visible passa desapercebuda. Aquesta regla és bastant justa; si no existís, les miniatures amb llances llargues o aixecades sempre estarien a la vista, perquè resulta pràcticament impossible col·locar-les en qualsevol lloc sense que les seves llances sobresurtin per alguna banda! A la vida real, el guerrer mantindria la seva llança tan enganxada al terra o al seu cos com fos possible mentre avancés, però les nostres miniatures no són tan flexibles.

De vegades, pot resultar complicat decidir si un guerrer pot o no pot veure'n un altre: inconvenients dels jocs de tauler. Si de debò no ets capaç de decidir-ho, és clar que es tracta d'una situació força marginal. En aquest cas, la millor solució (i la més justa) consisteix a llançar un dau: amb un resultat de 4, 5 o 6, el guerrer pot ser vist; per contra, amb un resultat d'1, 2 o 3, no pot ser vist.

Nota tàctica: atès que les miniatures es mouen d'una en una, de vegades és possible aclarir la visió d'una miniatura movent-ne una altra. Igualment, resulta fàcil obstaculitzar la visió o el moviment d'una miniatura amb una altra si les mous amb poca cura. Això pot ser una mica difícil de controlar al principi; per tant, intenta moure cada miniatura en un ordre que permeti a les altres veure-hi o moure's.

COMBATS

Al final de la fase de moviment, totes les miniatures que estiguin en contacte base amb base amb l'enemic s'han de distribuir en combats individuals (un contra un).

De vegades et trobaràs amb situacions en què un sol guerrer s'enfronta a dos enemics o més. Això s'anomena "combat múltiple". Les miniatures oponents s'han d'emparellar individualment sempre que sigui possible i qualsevol altra miniatura oponent que estigui base amb base amb un d'aquests combats s'hi unirà i el convertirà en un combat múltiple.

Si un guerrer es pot unir a més d'un combat individual, el jugador que tingui la iniciativa en aquest torn tria a quin dels combats s'uneix. De la mateixa manera, quan els aparellaments es poden fer de més d'una manera, és el jugador amb la iniciativa qui decideix com es fan. En tots dos casos, totes les miniatures que estiguin en contacte base amb base amb almenys un oponent han de prendre part en un combat (un combat múltiple mai no pot estar format per unes quantes miniatures de tots dos bàndols). Separa sempre les miniatures una mica d'altres combats que estiguin pròxims per tal de diferenciar bé els combats.

A l'esquerra es mostren dos combats un contra un; al centre, un combat dos contra un, i a la dreta, un combat tres contra un.

TERRENY

La distància màxima que es pot desplaçar una miniatura s'ha establert donant per fet que el terreny és ferm i pla i que no hi ha res que impedeixi la marxa. Naturalment, això no sempre és així: els nostres guerrers, de vegades, hauran de lluitar en zones cobertes d'arbustos o arbres, dins de tolles o pantans o en vessants plens de roques. Per referir-nos a totes aquestes menes de terreny i altres de similars, parlarem de terreny "difícil".

No és impossible creuar una àrea de terreny difícil, però alenteix l'avanç. Per representar aquesta circumstància, la distància que es recorre a través de terreny difícil es compta com si fos el doble de la distància real. Per exemple, una miniatura que es mogui normalment 14 cm es mourà un màxim de 7 cm a través de terreny difícil.

De vegades, una miniatura avança en part per terreny normal i en part per terreny difícil. En aquests casos, la miniatura es mou amb normalitat pel terreny normal i només es dobla la distància recorreguda per terreny difícil. Per exemple, una miniatura amb una capacitat de moviment de 14 cm, si es mou 4 cm a través d'un aiguamoll, això li compta com a 8 cm (ja que es dobla la distància) i, per tant, li queden 6 cm de moviment normal. Arrodoneix sempre les fraccions de moviment cap amunt: qualsevol distància inferior a 1 cm és massa insignificant.

EXEMPLES DE TERRENY DIFÍCIL

Tot seguit tens una llista dels accidents de terreny més habituals que es consideren terreny difícil. Pot ser que et passin pel cap més circumstàncies que haurien de ser considerades com a terreny difícil; per això, en qualsevol cas, tots els jugadors han d'estar d'acord en quines àrees es consideren terreny difícil, obstacles i barreres abans de començar la partida.

Atès que creuar terreny difícil té un cost de moviment del doble de l'habitual, és important poder determinar on comença i on acaba aquest tipus de terreny. Per això, és útil fixar-ne els límits d'alguna manera; per exemple, mitjançant una base de cartró que en defineixi l'àrea.

TIPUS DE TERRENY DIFÍCIL

Vessants molt pronunciats, rocosos o amb alguna dificultat.
Zones de bosc o selva.
Àrees de matolls densos.
Pantans, tolles i aiguamolls.
Zones d'aigües poc profundes, guals o estanys.
Ruïnes, enderrocs o runa.
Zones de neu gruixuda, fang o arenes movedisses.

BARRERES

Les barreres poden prendre múltiples formes sobre el tauler de joc: per exemple, uns quants barrils apilats, una tanca, una formació rocosa, un mur baix o un grup d'arbustos. Una barrera pot ser també un element que talli el terreny, com ara un rierol o una rasa. La diferència principal entre una barrera i una zona de terreny difícil és la següent: mentre que una zona de terreny difícil ha de ser travessada en tota la seva extensió, una barrera es pot evitar amb un salt. Un bon exemple n'és una bardissa, una mena de barrera que podries travessar saltant per sobre; al contrari que una extensió d'esbarzers salvatges, on l'única cosa que podries fer seria obrir-te pas a través de les espines.

• Si una barrera és molt baixa i estreta, una miniatura pot creuar-la sense gaires dificultats: el guerrer, senzillament, en passa per sobre. Una miniatura pot creuar automàticament qualsevol barrera si aquesta fa menys de la meitat de l'alçada de la miniatura, tant d'alt com d'ample. Per exemple, si una miniatura fa 28 mm d'alçada, pot travessar qualsevol barrera que faci menys de 14 mm d'alt i menys de 14 mm d'ample.

• Si la barrera és massa alta o massa ampla, llavors només podrà ser travessada grimpant-hi, com s'explica més endavant. Una miniatura no pot travessar cap barrera que faci més del doble de la seva alçada si no és grimpant-hi. Per exemple, una miniatura de 28 mm no podrà creuar una muralla que faci 57 mm, haurà de grimpar-hi. Tingues en compte que no és possible grimpar per totes les barreres (consulta la secció Grimpar a la pàgina 20).

• Si una barrera fa almenys (tant d'alt com d'ample) la meitat de l'alçada d'una miniatura, però no més del doble, llavors es descriu com a "obstacle". Per exemple, un mur de 28 mm representaria un obstacle per a una miniatura de 28 mm, però no per a una de 60 mm.

OBSTACLES

Una miniatura pot intentar creuar un obstacle d'un salt tal com es descriu tot seguit. De vegades, una miniatura haurà de saltar un obstacle per poder continuar avançant, com en el cas, per exemple, d'un rierol. Altres vegades, la miniatura podrà voltar l'obstacle prenent una ruta més llarga, cosa que evitarà l'inconvenient de saltar-lo.

A continuació indiquem alguns exemples de barreres que es podrien convertir en obstacles:

TIPUS D'OBSTACLES

Una secció de mur, una bardissa, una tanca, una barricada o una barrera semblant.
Una rasa o una escarpa.
Un rierol estret o una esquerda.
Un arbust o un matollar gran i frondós.
Una roca de grandària considerable o una formació rocosa.
Una trapa oberta.
Un apilament de barrils, sacs, fardells o similars.
Un monticle de palla o fems.

SALTAR UN OBSTACLE

Per saltar per sobre d'un obstacle, una miniatura s'ha de moure fins a aquell obstacle i, després d'això, ha de quedar-li prou moviment per poder arribar a l'altre costat. Una miniatura a la qual no li quedi prou capacitat de moviment per arribar a l'altre costat de l'obstacle ha d'esperar fins al torn següent per intentar saltar-lo.

Llança un dau per determinar l'èxit del salt. Si l'obstacle és més alt o més ample que l'alçada de la miniatura, resta -1 a la tirada i després consulta la taula següent:

TAULA DE SALTS

Dau	Resultat
1	**Perd l'equilibri i cau:** el guerrer no creua l'obstacle i ja no es podrà moure més en aquest torn.
2-5	**Èxit:** el guerrer salta amb èxit l'obstacle i aterra a l'altre costat. La miniatura se situa a l'altre costat de l'obstacle amb la seva base en contacte amb l'obstacle i ja no es podrà moure més en aquest torn.
6	**Salta sense esforç:** el guerrer salta per sobre de l'obstacle i pot completar el seu moviment si li queda moviment per recórrer.

Exemple: *un Elf, que es pot moure fins a 14 cm, es mou 4 cm cap a un mur que fa 2 cm d'ample, per la qual cosa s'ha d'efectuar una tirada a la Taula de Salts per creuar-lo. El jugador llança un dau: amb un resultat d'1, l'Elf no aconseguiria saltar el mur i no podria efectuar cap moviment més durant la resta del torn; amb un resultat de 2 a 5, l'Elf creuaria l'obstacle i se situaria a l'altre costat del mur; amb un resultat de 6, l'Elf saltaria el mur i es podria continuar movent fins a esgotar la seva capacitat de moviment total (10 cm més).*

Un vessant tan pronunciat com aquest frenarà la marxa i, per tant, es considera terreny difícil.

Un pendent com aquest no es pot travessar normalment, però s'hi pot grimpar.

En una àrea de bosc o sotabosc, la vegetació alenteix el moviment (cosa que fa que la zona es consideri terreny difícil) i obstrueix la línia de visió.

Aquest rierol poc profund també pot ser un obstacle.

Creuar pantans i zones pantanoses és perillós, de manera que aquests llocs es consideren terreny difícil.

SALTAR UN FORAT

Un forat (com ara una rasa, una esquerda o la distància que separa un punt d'un edifici en ruïnes d'un altre) es pot saltar de la mateixa manera que un obstacle. Una miniatura pot intentar saltar qualsevol forat d'una amplària igual o inferior al doble de la seva alçada.

Efectua una tirada a la Taula de Salts com faries si estiguessis intentant que el teu guerrer saltés un obstacle. Amb un resultat d'1, el guerrer no tan sols no aconsegueix creuar el forat, sinó que, a més, cau a dins. Una miniatura que caigui des d'una altura superior a dues vegades la seva pròpia alçada pot resultar ferida. Consulta a la secció *Grimpar* (tot seguit) els detalls sobre el dany provocat per una caiguda.

GRIMPAR

En àrees de ruïnes antigues, els guerrers solen tenir l'oportunitat de grimpar a les tombes o als pisos superiors mig derruïts dels edificis. Si la distància que es vol grimpar és igual o inferior al doble de l'alçada de la miniatura, l'ascens es pot fer de la mateixa manera que es creua un obstacle, és a dir, efectuant una tirada a la Taula de Salts, tal com s'ha descrit anteriorment.

Molt rares vegades una superfície alta amb una inclinació totalment vertical (o gairebé) oferirà prou agafadors perquè s'hi pugui grimpar amb relativa facilitat. En aquest cas, considera la superfície vertical com a terreny difícil i mou la miniatura cap amunt o cap avall comptant la distància recorreguda com si fos el doble. A més, llança un dau a la taula següent quan la miniatura comenci a grimpar i a l'inici de cada fase de moviment en què la miniatura continuï grimpant.

TAULA PER GRIMPAR

Dau	Resultat
1	**Caiguda!:** la miniatura rellisca i cau a terra. Consulta les regles de caigudes, que es descriuen més endavant.
2-5	**Continua grimpant:** si la miniatura arriba a la base o al cim de la superfície per la qual estava grimpant, col·loca-la a la vora d'aquesta superfície. La miniatura no podrà efectuar cap moviment addicional en aquest torn.
6	**Continua grimpant:** si la miniatura arriba a la base o al cim de la superfície per la qual estava grimpant, pot completar el moviment que li quedi.

Un guerrer pot saltar, grimpar o deixar-se caure una distància de fins al doble de la seva alçada sense necessitat de fer cap operació amb els daus, sense penalitzacions al moviment, sense impediments de cap mena i sense risc de resultar ferit. Per exemple, un guerrer amb una capacitat de moviment de 12 cm podria moure's 6 cm fins a la vora d'una plataforma en ruïnes que no tingués una alçada superior al doble de la seva, saltar a terra i moure's els 6 cm que li quedessin. En el cas d'aquest exemple no caldria efectuar cap tirada a la Taula de Salts.

Caure o deixar-se caure des de més del doble de l'alçada d'una miniatura és perillós i poc recomanable. Si un guerrer es deixa caure o cau d'aquesta manera, se situa automàticament tombat al peu d'on ha caigut i sofreix un impacte de Força 3 per cada 2 cm complets de caiguda. Així, un guerrer que caigui des de 4 cm d'altura sofrirà dos impactes de Força 3; un que caigui des de 8 cm sofrirà quatre impactes de Força 3, i així successivament. Consulta la secció *Tir* per a més detalls sobre com calcular l'efecte d'aquests impactes. Tingues en compte que, quan un guerrer es deixa caure des d'una altura que sigui més del doble de la seva pròpia alçada, no caldrà fer cap tirada a la Taula de Salts, ja que el guerrer caurà desplomat sense cap esforç! Suposant que l'experiència no hagi estat fatal, es considera que la miniatura ha esgotat tota la seva capacitat de moviment i no es podrà continuar movent en aquesta fase de moviment.

MINIATURES TOMBADES

Els guerrers reals es poden ocultar ajupint-se o ajaient-se darrere d'alguna cosa que els tapi. També poden ser abatuts per unitats de cavalleria. Per representar-ho, pots tombar les miniatures sobre la superfície de joc.

Si cap part del cos d'una miniatura tombada resulta visible per a un guerrer enemic des del "punt de vista de la miniatura", aquesta no és visible. Recorda que només es té en compte el cos de la miniatura, no la seva base, les seves armes, etc.

Si una miniatura està tombada, però el seu cos continua totalment visible des del punt de vista de la miniatura enemiga (sense cap obstacle interposat, com ara una barrera, un element d'escenografia o una altra miniatura), la miniatura és visible.

Si una miniatura està tombada i el seu cos està tapat parcialment per l'escenografia, una cobertura o altres miniatures, llavors l'enemic tan sols la podrà veure si en llançar 1D6 obté un resultat de 4, 5 o 6. Amb un resultat d'1, 2 o 3, la miniatura tombada no pot ser vista, ja que s'ha ocultat amb molta astúcia. Cal fer una tirada per "veure" la miniatura per cada guerrer enemic que intenti detectar-la: només les miniatures que tinguin èxit en aquesta tirada podran veure-la.

Durant la seva fase de moviment, un jugador pot "tombar" les seves miniatures, per a la qual cosa la miniatura triada invertirà la meitat de la seva capacitat de moviment.

Igualment, una miniatura tombada a terra es pot incorporar, i per a això la miniatura triada invertirà la meitat de la seva capacitat de moviment. Tot seguit, la miniatura podrà completar el seu moviment (i fins i tot carregar contra l'enemic).

Mentre estigui tombada a terra, una miniatura no té zona de control i no pot carregar contra l'enemic, fer servir poders màgics, disparar o fer qualsevol altra cosa que no sigui moure's tal com es descriu tot seguit. Tampoc no pot utilitzar cap mena d'arma llevat d'escuts, armes de mà, ganivets o dagues.

La capacitat de moviment d'una miniatura tombada es redueix a 2 cm, sigui quina sigui la seva raça. Això representa que el guerrer s'està arrossegant amb els colzes i els genolls.

Mentre una miniatura estigui tombada, podrà ser saltada tant per miniatures amigues com enemigues de la mateixa manera que un obstacle (encara que ningú no pot fer-la servir per defensar com si es tractés d'una barrera!).

Si un guerrer està ajagut just darrere d'una cosa que el tapa, se suposa que és capaç de mirar a través o per sobre d'ella sense exposar-se. Per tant, es considera que la miniatura tombada és capaç de veure com si estigués dreta, encara que la cosa que el tapa obstrueixi físicament la seva visió.

Si una miniatura rep una càrrega mentre està tombada, intentarà posar-se dreta quan comenci la fase de combat. Determina qui guanya el combat de la manera habitual. Si la miniatura que estava tombada a terra guanya el combat, no podrà ferir el seu oponent, però es posarà dreta automàticament. Per contra, si perd el combat, es quedarà tombada, s'haurà de retirar 2 cm i es considerarà *atrapada*, tal com es descriu a la secció *Fase de combat* (pàgina 29).

Una miniatura tombada darrere d'una barrera no pot defensar-la: per defensar una barrera, el guerrer ha d'estar dret, preparat per repel·lir l'enemic!

FASE DE TIR

Després que tots dos bàndols hagin mogut, arriba la fase de tir. En aquesta fase, les miniatures equipades amb armes llancívoles o armes de projectils de tots dos bàndols poden disparar.

El bàndol que té la iniciativa resol tots els seus tirs en primer lloc i, a continuació, ho fa l'altre bàndol. Els guerrers que hagin caigut abans de poder disparar no podran fer-ho. Les miniatures d'un jugador poden disparar en qualsevol ordre.

TAULA D'ARMES DE PROJECTILS

Hi ha diferents tipus d'armes de projectils; algunes tenen més abast, mentre que d'altres impacten amb més força i són més perilloses. La taula següent mostra l'abast i la força de cadascuna de les armes, i també la reducció del moviment que s'ha d'aplicar al guerrer perquè pugui disparar en aquell torn.

Arma	Abast	Força	Reducció del moviment
Arc curt	42 cm	2	la meitat
Arc	56 cm	2	la meitat
Arc orc	42 cm	2	la meitat
Arc èlfic	56 cm	3	la meitat
Arc nan	42 cm	3	la meitat
Ballesta uruk-hai	56 cm	4	tot
Arma llancívola	14 cm	3	gens

Un guerrer pot disparar una vegada per fase de tir a un objectiu que estigui dins l'abast de la seva arma i que pugui veure. Ja hem aclarit a les regles de moviment què significa que una miniatura en "vegi" una altra. La regla és exactament la mateixa si una miniatura es mou o si dispara. Si vols refrescar la memòria, consulta la pàgina 16.

El jugador comença triant la miniatura amb què dispararà i l'objectiu del tir. És una bona idea girar la miniatura que dispara per encarar-la en la direcció del seu objectiu. Això no és estrictament necessari, però queda millor.

No tots els guerrers tenen la mateixa punteria, tal com demostra el seu atribut de Tir (el segon nombre indicat en l'atribut de Combat). Si un guerrer no disposa d'una arma amb què disparar, és convenient recalcar que llavors no posseeix atribut de Tir, cosa que s'indica en el perfil d'atributs amb un guió (-).

L'atribut de Tir indica el resultat mínim que cal obtenir en un dau per aconseguir impactar en l'objectiu. Així, un guerrer amb un atribut de Tir de 4+ haurà d'obtenir un resultat de 4, 5 o 6 per impactar en el seu objectiu; en canvi, un que posseeixi un atribut de Tir de 5+ necessitarà un 5 o un 6, i així successivament. Llança un dau per determinar si el tir impacta en l'objectiu; en cas afirmatiu, llança un altre dau i consulta la Taula de Ferides per veure si l'impacte causa una ferida o no.

TAULA DE FERIDES

FORÇA \ DEFENSA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	–	–
2	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	–
3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6
4	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5
5	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4
6	3	3	3	3	4	4	5	5	6	6
7	3	3	3	3	3	4	4	5	5	6
8	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5
9	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5
10+	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4

Compara la Força del tir a la primera columna de l'esquerra amb l'atribut de Defensa de l'objectiu a la fila superior. La xifra obtinguda indica el resultat mínim necessari per infligir una ferida a l'enemic. Per exemple, un Orc de Mòria dispara contra un Elf. L'arc orc té Força 2, mentre que l'Elf té una Defensa de 5. Per tant, l'orc ha d'obtenir un 6 per ferir l'Elf. Un resultat de 6/4, 6/5 o 6/6 significa que has de llançar un dau i obtenir un 6 i, després, llançar un altre dau i obtenir un 4+, un 5+ o bé un altre 6. Un guió (-) indica que l'objectiu no pot resultar ferit: simplement, és massa resistent!

BAIXES

Si una miniatura té un atribut de Ferides d'1, morirà en rebre una ferida (és el cas de la majoria de guerrers) i es retirarà del joc com a baixa.

Si el tir no aconsegueix infligir cap ferida a l'objectiu, aquest surt il·lès de l'atac: la fletxa haurà rebotat en l'armadura del guerrer o li haurà causat només una esgarrapada superficial que es pot ignorar amb facilitat.

TIRS MÚLTIPLES

Alguns herois poden disparar més d'una vegada per fase de tir. En aquest cas, has de resoldre, per separat, tots els tirs de l'heroi abans de disparar amb una altra miniatura.

L'objectiu pot ser el mateix o diferent per a cada tir: això ho decideix el jugador.

FERIDES MÚLTIPLES

Alguns herois i criatures de gran dimensió tenen un atribut de Ferides superior a 1. Que una miniatura tingui 2 Ferides significa que caldrà infligir-li 2 ferides per rematar-la; si té 3 Ferides, caldrà infligir-li 3 ferides per abatre-la, i així successivament. Si aquesta miniatura només ha sofert una ferida, s'ha d'anotar al seu full de control que el seu atribut de Ferides ha disminuït en 1, i després podrà continuar lluitant normalment.

Quan la miniatura perdi la seva última Ferida, morirà i haurà de ser retirada del tauler com a baixa.

MOVIMENT I TIR

Una miniatura equipada amb un arc ha de renunciar a la meitat de la seva capacitat de moviment per poder disparar durant la fase de tir. Si mou més de la meitat del seu moviment bàsic, no podrà disparar en aquest torn. Així, una miniatura amb un moviment potencial de 12 cm no podrà disparar si s'ha mogut més de 6 cm.

Una miniatura equipada amb una ballesta ha de renunciar a tota la seva capacitat de moviment per poder disparar. Per tant, aquesta miniatura no es podrà moure en la fase de moviment i després disparar en la fase següent de tir. Això és degut al fet que es triga més temps a tornar a carregar i disparar una ballesta que un arc.

Un guerrer equipat amb una arma llancívola no sofreix cap reducció en el seu moviment per poder fer-la servir. La miniatura pot utilitzar tota la seva capacitat de moviment i després llançar l'arma.

Tingues en compte que, si la distància que recorre un guerrer equipat amb un arc es redueix a causa de terreny difícil, encara continuarà estant obligat a renunciar a la meitat de la seva capacitat de moviment si pretén disparar. Així doncs, si una miniatura amb una capacitat de moviment de 12 cm avança per una tolla, la seva capacitat de moviment es reduirà a 6 cm; per tant, només es podrà desplaçar 3 cm reals si després vol disparar.

Una miniatura que intenti travessar un obstacle, saltar, grimpar o enfilar-se a una muntura durant la fase de moviment no podrà disparar durant aquest torn. Un guerrer que no aconsegueixi creuar un obstacle o saltar un forat (en obtenir un resultat d'1 a la Taula de Salts) no podrà disparar durant aquest torn, ja que es trobarà massa ocupat intentant travessar l'obstacle, encara que falli en l'intent. Una miniatura no podrà disparar mentre estigui tombada. Un genet abatut de la seva muntura tampoc no pot disparar, llevat que ho faci abans de caure del cavall.

DISPARAR EN COMBAT

Les miniatures que estan en contacte base amb base amb un enemic no poden disparar en aquest torn, ja que estan massa ocupades lluitant cos a cos i utilitzant les seves espases, dagues o el que tinguin a mà. El combat cos a cos s'explica a la secció dedicada a la fase de combat (consulta la pàgina 26).

L'Orc dispara fins i tot a risc de ferir el seu company.

OBJECTIUS EN COMBAT

Els guerrers de la Llum no poden disparar contra enemics que lluitin contra altres guerrers de la Llum o aliats, ni tan sols encara que tinguin un angle de tir clar, ja que hi ha un risc massa elevat de ferir els companys en la confusió del combat. No obstant això, les forces de la Foscor sí que poden disparar en aquestes situacions, fins i tot si el seu objectiu està parcialment ocult per un combatent amic (de fet, ho solen fer contínuament!).

Efectua la tirada per impactar seguint el procediment habitual. Si el tir falla, es desvia de la trajectòria que es pretenia i no fereix ningú. Si impacta, llança un altre dau per veure quin bàndol ha estat impactat: amb un resultat d'1, 2 o 3, impactes en un guerrer del teu propi bàndol, mentre que amb un de 4, 5 o 6, impactes en el teu objectiu.

Si impactes en miniatures del teu propi bàndol i hi ha més d'un guerrer de la Foscor implicat en la lluita, impactaràs en el que estigui més a prop (però no t'hi amoïnis: hi ha molts més guerrers per reemplaçar-lo!).Tot seguit, efectua una tirada per ferir de la manera habitual.

EN LA TRAJECTÒRIA DEL TIR

Sovint, la visió del cos d'un possible objectiu que té la minia tura que dispara està parcialment obstruïda per algun object que s'interposa entre tots dos. En aquests casos, es diu qu aquesta miniatura o objecte es troba en la trajectòria del ti Recorda que consideràvem "cos" el tronc, les extremitats i cap de la miniatura, però no la cua ni l'equip.

Un guerrer de la Llum no pot disparar a un objectiu si un alt guerrer de la Llum està en la trajectòria del seu tir, ja que, capdavall, no es vol arriscar a ferir un amic. Però un guerre de la Foscor pot disparar a un objectiu fins i tot si hi ha altre guerrers de la Foscor en la trajectòria del tir (la vida és insig nificant, sobretot quan no és la pròpia).

Quan la visió que el tirador té del seu objectiu està parcial ment oculta per algú o alguna cosa, hi ha la possibilitat que tir impacti en l'obstrucció abans d'encertar l'objectiu. Aques ta situació es resol de la manera següent:

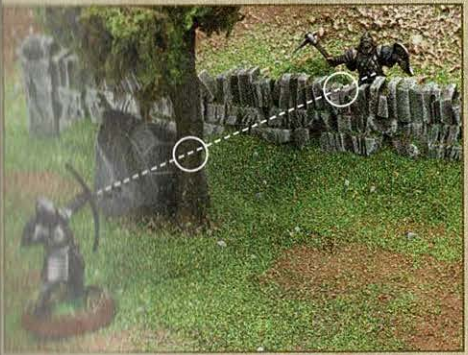
En primer lloc, s'efectua la tirada per impactar seguint el pr cediment habitual. Si es falla, el tir es perd sense impactar e res ni en ningú. Si s'impacta, s'ha de fer una tirada de dau p primer obstacle en la trajectòria del tir.

Amb un resultat d'1, 2 o 3, el tir impacta en l'obstacle que h ha en la seva trajectòria. Si es tracta d'una altra miniatura, e resolen els efectes de l'impacte com si la miniatura hagué estat l'objectiu. Si es tracta d'un objecte físic, la fletxa s'h clavarà o rebotarà inofensivament sense causar cap mal.

L'Home no pot disparar perquè el seu company és al mig.

Amb un resultat de 4, 5 o 6, el tir passa l'obstacle de llarg i continua volant cap a l'objectiu. S'ha d'efectuar una altra tirada per l'obstacle següent en la seva trajectòria, i així successivament fins que el tir impacti en algun obstacle o en l'objectiu.

Per exemple, un Home dispara amb el seu arc contra un Orc i obté un impacte. L'Orc, però, es troba darrere d'un mur i hi ha un arbre que obstaculitza parcialment la visió. L'Home llança un dau per comprovar si la fletxa es clava a l'arbre i obté un 5, per la qual cosa la fletxa passa de llarg l'arbre. A continuació, l'Home torna a llançar per comprovar si el mur atura la fletxa i obté un 4, de manera que també l'evita i la fletxa encerta l'Orc netament!



Tant l'arbre com la paret es troben en la trajectòria del tir.

Cal tenir en compte que un guerrer de la Foscor que estigui travat en combat amb l'enemic no es considerarà en la trajectòria del tir i un "objectiu en combat" alhora. El guerrer únicament es considerarà objectiu en combat i només es llançarà el dau una vegada per comprovar si el tir li arriba. La vida d'un esbirro del mal ja resulta prou complicada perquè la hi compliquem encara més.

D'altra banda, una miniatura pot desitjar disparar a un objectiu que estigui parcialment ocult per dues o més miniatures implicades en un combat. Encara que les miniatures de la Llum, com és habitual, no poden fer un tir així, les de la Foscor sí que poden. Si el tir impacta en el seu objectiu, llavors el combat es considerarà en la trajectòria del tir. Llança un dau i, si obtens 1, 2 o 3, la fletxa impactarà en el combat i l'impacte s'haurà de resoldre de la mateixa manera que un tir dirigit contra un objectiu en combat (consulta els detalls més amunt).

DISPARAR A COBERT

Si una miniatura dispara mentre és a cobert (darrere d'un mur baix o una altra barrera o bé darrere d'una roca, un arbust o similars), la seva pròpia cobertura no es considerarà en la trajectòria del tir si la base de la miniatura es troba en contacte amb la base de la cobertura i la miniatura té prou alçada per veure-hi per damunt o al voltant de la seva cobertura.

Aquest és un d'aquells casos en què un guerrer, a la vida real, trauria el cap momentàniament per la seva cobertura per disparar; per tant, la miniatura pot disparar sempre que el seu cap sobresurti per damunt de la cobertura.

DISPARAR DES DE DARRERE D'UNA MINIATURA AMIGA

Si una miniatura dispara des de darrere d'una miniatura amiga, no es considerarà que aquesta última es troba en la trajectòria del tir mentre les bases de totes dues miniatures estiguin en contacte i la base de la miniatura amiga sigui de la mateixa grandària o més petita que la de la miniatura que dispara.

Com que tots dos Homes estan en contacte base amb base, l'Home armat amb l'arc pot disparar a l'Orc com si l'altre Home no estigués en la trajectòria del tir.

Aquest és un d'aquells casos en què un guerrer, a la vida real, dispararia per damunt de l'espatlla d'un company que està dret al costat seu.

FASE DE COMBAT

Durant la fase de combat, tots dos bàndols resolen els combats de les miniatures que estiguin en contacte base amb base amb l'enemic. Una miniatura només pot estar en contacte base amb base amb una miniatura enemiga si ha carregat contra ella o n'ha rebut una càrrega, tal com s'ha descrit a la secció dedicada a la fase de moviment (consulta la pàgina 16).

QUAN S'HA DE COMBATRE

El bàndol que té la iniciativa decideix en quin ordre es resolen els combats. El jugador escull quin combat vol resoldre primer, els jugadors en calculen el resultat i, tot seguit, el jugador que té la iniciativa designa un segon combat. El procés es repeteix fins que s'hagin resolt tots els combats.

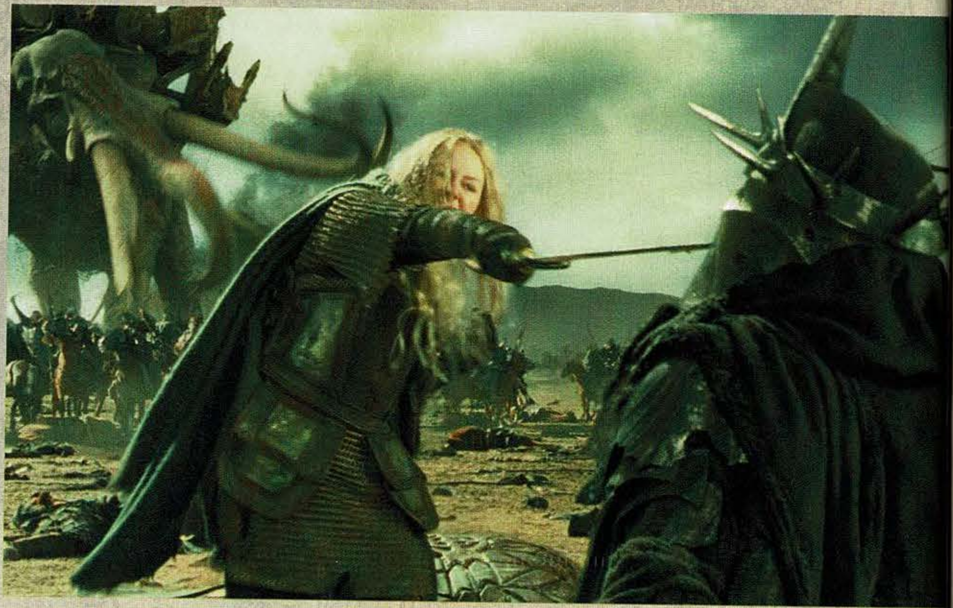
RESOLUCIÓ DELS COMBATS

La manera més senzilla d'explicar com es resol un combat és imaginar una lluita entre un guerrer de Mines Tirith i un Orc. Tots dos tenen 1 Atac i 1 Ferida en el seu perfil d'atributs i un atribut de Combat de 3.

Si els dos combatents tenen 1 Atac, tots dos jugadors llancen 1 dau per reflectir el comportament del seu guerrer. El guerrer que obté el resultat més alt guanya el combat. Si tots dos guerrers obtenen el mateix resultat, és el guerrer amb l'atribut de Combat més alt qui el guanya. Si tots dos guerrers tenen el mateix atribut de Combat, s'ha de llançar un dau: amb un resultat d'1, 2 o 3, el Bàndol de la Foscor guanya el combat; amb un resultat de 4, 5 o 6, el guanya el Bàndol de la Llum.

L'Orc obté un 3 i el guerrer de Mines Tirith un 4; per tant, és aques[t] últim qui guanya el combat.

L'Orc retrocedeix 2 cm per indicar que ha perdut el combat. Tingues en compte que això significa que tots els combatents se separen una vegada acabat el combat.



La miniatura que ha perdut el combat es "retira" 2 cm del seu enemic, cosa que representa que ha perdut. En fer aquest moviment de retirada, la miniatura no pot entrar en contacte amb altres enemics; però es pot moure a menys de 2 cm d'ells, ja que se suposa que aquestes miniatures s'aparten per deixar que els combatents continuïn lluitant. A més, una miniatura que es retira no es pot moure per sobre d'un obstacle, grimpar o intentar enfilar-se a una muntura. Si el guerrer derrotat no es pot allunyar aquests 2 cm, es considera *atrapat* (consulta les regles referents als guerrers *atrapats* a la pàgina 29).

El vencedor del combat copeja el perdedor i pot infligir-li una ferida. Si el vencedor té 1 Atac, llança un dau i consulta la Taula de Ferides. Aquesta taula és exactament la mateixa que la que s'utilitza per disparar; només que, en aquest cas, el que es compara amb la Defensa del perdedor és la Força del vencedor, no la de la seva arma.

La majoria de guerrers té una sola Ferida en el seu perfil d'atributs. Si aquest és el cas, el perdedor d'un combat cos a cos és abatut quan rep una ferida i la miniatura corresponent es retira com a baixa. No obstant això, si el resultat és insuficient per infligir una ferida, el perdedor surt il·lès del combat.

Després de determinar si el perdedor ha resultat ferit, el combat finalitza i el bàndol que té la iniciativa escull quin combat es resol a continuació. Després de resoldre tots els combats, la fase de combat es dóna per conclosa.

Els combats en què intervinguin miniatures que estan tombades a terra es resolen de manera una miqueta diferent (consulta la pàgina 21).

ATACS MÚLTIPLES

Alguns herois i criatures grans tenen més d'1 Atac en el seu perfil d'atributs. Si una miniatura té 2 Atacs, llança dos daus en resoldre el combat en comptes d'un i tria el millor resultat; si la miniatura posseeix 3 Atacs, llança tres daus i tria la millor puntuació, etc. Per tant, una miniatura amb més d'1 Atac té més possibilitats de guanyar un combat.

Si una miniatura amb atacs múltiples guanya un combat, també copeja l'enemic unes quantes vegades: una per atac. Així, un heroi amb 2 Atacs llança dos daus per comprovar si infligeix alguna ferida. Es tenen en compte tots dos daus, de manera que pot infligir dues ferides, una o cap.

En la resolució d'un combat, un heroi amb 2 Atacs llançarà dos daus, mentre que un guerrer normal amb 1 Atac en llançarà només un.

TAULA DE FERIDES

FORÇA \ DEFENSA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	–	–
2	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	–
3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6
4	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5
5	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4
6	3	3	3	3	4	4	5	5	6	6
7	3	3	3	3	3	4	4	5	5	6
8	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5
9	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5
10+	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4

Compara la Força de l'atacant a la primera columna de l'esquerra amb l'atribut de Defensa de l'objectiu a la fila superior.

La xifra que s'obté indica el resultat mínim necessari per infligir una ferida a l'enemic. Un resultat de 6/4, 6/5 o 6/6 significa que has de llançar un dau i obtenir un 6 i, després, llançar un altre dau i obtenir un 4+, un 5+ o bé un altre 6. Un guió (-) indica que l'objectiu no pot resultar ferit: simplement és massa resistent!

Per exemple, un Home derrota un Orc. L'Home té Força 3, mentre que l'Orc té una Defensa de 5; per tant, l'Home ha d'obtenir un 5+ per infligir una ferida a l'Orc.

FERIDES MÚLTIPLES

Alguns herois i criatures de gran dimensió tenen més d'1 Ferida en el seu perfil d'atributs. Que una miniatura tingui 2 Ferides significa que caldrà infligir-li 2 ferides per rematar-la; si té 3 Ferides, caldrà infligir-li 3 ferides per abatre-la, i així successivament. Si aquesta miniatura només ha sofert una ferida, s'ha d'anotar al seu full de control que el seu atribut de Ferides ha disminuït en 1, i després podrà continuar lluitant normalment. Quan la miniatura perdi la seva última Ferida, morirà i haurà de ser retirada del tauler com a baixa.

COMBATS MÚLTIPLES

Si dos, tres o més guerrers combaten contra un sol enemic, llança un dau per cada guerrer, com s'ha descrit anteriorment. Per exemple, si tres Orcs de Mòria lluiten contra un guerrer de Mines Tirith, els Orcs llancen tres daus i l'Home en llança un. El jugador que llança uns quants daus tria el resultat més alt i n'ignora la resta. En aquest exemple, l'Orc de Mòria que obté el resultat més alt el compara amb el resultat de l'Home i el bàndol amb el resultat més alt guanya el combat.

Si una miniatura amb 2 o més Atacs participa en un combat múltiple, simplement afegeix els atacs addicionals a aquest bàndol. Després, els jugadors llancen el seu nombre de daus total i trien el millor resultat. En cas d'empat, compara l'atribut de Combat de la miniatura que combat en solitari amb el millor atribut de Combat del bàndol amb unes quantes miniatures. Si fossin iguals, llança un dau: amb un resultat d'1, 2 o 3, el Bàndol de la Foscor guanya; amb un resultat de 4, 5 o 6, guanya el Bàndol de la Llum.

Totes les miniatures del bàndol perdedor retrocedeixen 2 cm allunyant-se del seu enemic. Si la miniatura que combat en solitari és la que s'aparta de dos o més enemics, s'ha de retirar a través de qualsevol obertura que li deixi prou espai per [...] sar (ha de cabre-hi la base); si no pogués fer-ho, es cons[...] rarà *atrapada*, tal com s'explica més endavant. Si són [...] quantes miniatures les que s'aparten d'una de sola, cadasc[...] es retira exactament de la mateixa manera que en un co[...] singular, cosa que significa que totes aquestes miniatu[...] algunes d'elles o cap poden quedar *atrapades*. Despré[...] retirar totes les miniatures, determina si alguna resulta fer[...]

Si el bàndol amb múltiples miniatures guanya el combat, [...] elles intentaran ferir el perdedor sense importar que, ind[...] dualment, algunes hagin obtingut pitjors resultats que el[...] oponent en el combat.

Si la miniatura que combat en solitari és la que guanya, [...] intentar causar una ferida a una miniatura en el cas que ti[...] 1 Atac. Si té més d'1 Atac, intentarà ferir una vegada per [...] i el jugador, si ho desitja, podrà distribuir entre diversos [...] nents les ferides causades. Això és important, ja que alg[...] enemics poden tenir diferents atributs de Defensa o po[...] estar *atrapats*. Si ho prefereix, el jugador pot resoldre [...] tirada per ferir individualment abans de decidir quin serà l'[...] jectiu de la seva pròxima tirada per ferir.

Els tres Orcs tenen 1 Atac cadascun, de manera que es llança un d[...] per cadascun. En aquest exemple, els Orcs tenen 3 Atacs contra [...] únic Atac del guerrer de Mines Tirith.

Tots dos bàndols comparen la seva puntuació més elevada; en aque[...] cas, el 6 dels Orcs els dóna la victòria.

[...] miniatura envoltada de manera equidistant [...] tres enemics no té on fugir.

[...]UERRERS ATRAPATS

[...] guerrers derrotats s'han d'allunyar 2 cm dels seus enemics, com s'ha descrit anteriorment. De vegades, una miniatura no es podrà retirar d'un combat perquè no hi ha cap espai [...] per on pugui fer-ho (totes les seves rutes de retirada [...] bloquejades per un element impassable, un obstacle o [...] miniatures). Això és, per exemple, el que succeeix quan [...] guerrer derrotat està envoltat per tres enemics equidistants.

[...] hi ha un obstacle, un guerrer no pot retrocedir saltant-lo, [...] ni enfilant-se a la seva muntura. Sí que pot retrocedir, però, saltant un desnivell. Això queda a l'elecció del [...] Si el guerrer salta un desnivell de més del doble de la [...] alçada, el jugador haurà d'efectuar una tirada per saber si [...] ferit, tal com es descriu a la secció dedicada a la fase [...] moviment (consulta la pàgina 20).

[...] miniatura envoltada de manera equidistant per dos [...] i un accident del terreny també està atrapada.

[...] una miniatura derrotada no pot retrocedir els 2 cm, es con[...] que està *atrapada*. Els atacs contra una miniatura atrapada es dupliquen. És a dir, una miniatura amb 1 Atac llançarà [...] daus per determinar si fereix una miniatura *atrapada*, [...] que una miniatura amb 2 Atacs llançarà quatre daus contra una miniatura atrapada o, si són dues les miniatures atrapades, dos daus contra cadascuna. Si sobreviu, la miniatura derrotada haurà de retrocedir tant com li sigui possible per deixar d'estar en contacte amb l'enemic, i pot succeir que altres miniatures (fins i tot les que la mantenen *atrapada*) s'hagin de moure lleugerament per permetre que la miniatura derrotada passi entre elles.

En un combat múltiple en què s'hagin de moure unes quantes miniatures, el jugador les miniatures del qual han de retrocedir les pot moure en l'ordre que prefereixi.

FER LLOC A MINIATURES AMIGUES

En cas que un guerrer que hagi de retrocedir no pugui fer-ho perquè la seva via de retirada estigui bloquejada per miniatures amigues, aquestes es poden apartar fins a 2 cm perquè el guerrer pugui passar entre elles. Això s'anomena *fer lloc* a miniatures amigues. Les miniatures que es troben tombades a terra també poden *fer lloc* a miniatures amigues. Aquesta regla no és obligatòria: depèn del jugador posar-la en pràctica o no.

El guerrer armat amb la llança s'aparta perquè el seu company es pugui retirar.

Les miniatures travades en combat cos a cos amb l'enemic no poden *fer lloc*. D'altra banda, en *fer lloc* s'apliquen les mateixes regles que en retrocedir per haver perdut un combat: per exemple, les miniatures que *facin lloc* podran entrar a les zones de control de miniatures enemigues, però no entrar en combat amb elles.

La intenció d'aquesta regla és permetre que les miniatures amigues s'apartin per evitar que un company quedi *atrapat* i sofreixi una doble tanda d'atacs.

Tingues en compte que només podràs aplicar aquesta regla per fer lloc a un guerrer amic que ha perdut el combat i s'ha de retirar. Una miniatura no es pot retirar per *fer lloc* a una altra miniatura que al seu torn estigui *fent lloc*. Això significa que en les aglomeracions de guerrers els que estan més enrere són incapaços de *fer lloc* de cap manera i, per això, empenyen els de davant (això sona a tàctica orca!).

Comentari tàctic: *com que les miniatures no estan obligades a carregar en línia recta, et recomanem que intentis envoltar les miniatures enemigues quan carreguis. Així, el teu enemic quedarà atrapat al final del combat.*

REGLES AVANÇADES

Les pàgines que precedeixen aquesta secció constitueixen les regles bàsiques del joc. Les pàgines següents tracten de les reg[les] addicionals, els perfils dels diferents tipus de guerrers i els escenaris. No necessites utilitzar cap d'aquestes regles addicio[nals] per jugar una partida, però afegeixen més profunditat a les opcions tàctiques. És millor que et familiaritzis amb el funcionamen[t de] les regles bàsiques abans de fer servir les regles avançades.

DEFENSA DARRERE D'UNA BARRERA

Si un guerrer es troba just darrere d'un mur, una bardissa, una tanca, una barricada, una rasa o qualsevol barrera lineal similar, està en una posició especialment idònia per evitar que qualsevol oponent pugui creuar-la. Diem en aquest cas que la miniatura "defensa" la barrera i la col·loquem amb la base tocant la part inferior d'aquesta barrera.

Per poder ser considerat una barrera defensada, l'element d'escenografia ha de ser, com a mínim, la meitat d'alt o d'ample que l'alçada de la miniatura enemiga atacant o, en cas contrari, l'enemic podrà saltar-la sense penalitzacions. Per poder defensar una barrera, la miniatura ha de poder veure-hi per sobre d'ella.

Quan una miniatura defensa una barrera, la seva zona de control habitual de 2 cm s'aplica a tota l'àrea de davant de la seva base i a 2 cm cap a cada costat. Aquesta és la zona de la barrera que pot defensar. Cap enemic no pot penetrar a la zona de control del defensor excepte per lluitar contra ell.

La zona de control del defensor s'estén 2 cm al voltant de la seva b[ase].

...om que és impossible posar en contacte base amb base dues miniatures separades per una barrera, hem creat la regla següent: una miniatura pot carregar contra una altra que es trobi darrere d'una barrera amb la condició que penetri a la seva zona de control i entri en contacte amb la barrera (s'assumeix que les dues miniatures estan en contacte base amb base).

...que hi hagi una barrera entre totes dues miniatures, es considera ... es troben en contacte base amb base.

...ingues en compte que, a diferència de la norma general, la zona de control del defensor no queda anul·lada pels enemics que es trobin en combat cos a cos amb ell a través d'una barrera; així doncs, un defensor podria aturar fins a tres oponents de la mida d'un Home que intentessin travessar aquesta barrera entrant a la seva zona de control, tal com s'indica a la imatge de baix.

...guerrers combaten contra un únic defensor.

També és possible que fins a tres defensors combatin contra un sol atacant a causa del fet que les seves zones de control se superposen, tal com es mostra a la imatge de baix.

Un únic atacant combat contra tres defensors.

Evidentment, les miniatures són lliures de creuar la barrera per un punt en què no hi hagi cap zona de control enemiga. Amb un resultat de 6 a la Taula de Salts i prou capacitat de moviment per arribar fins a un defensor, una miniatura pot saltar una barrera i carregar contra aquest defensor des del seu propi costat de la barrera, amb la qual cosa el defensor perdrà tots els avantatges d'estar defensant darrere d'una barrera. L'única manera de creuar una barrera a través d'una zona de control enemiga és combatent i matant la miniatura defensora, tal com es descriu tot seguit.

L'Orc obté un 6 en la seva tirada per saltar la barrera i, com que li queda prou capacitat de moviment per arribar fins al defensor, l'ataca des del costat de la barrera d'aquest.

DEFENSAR UN CONTRA UN

El procediment de defensa és una mica diferent de les regles de combat que ja hem descrit. En un combat normal, un guerrer que perd el combat s'haurà de retirar 2 cm abans de veure quin és el resultat del cop que ha sofert. En el cas d'un combat a través d'una barrera, el defensor no haurà de retrocedir encara que hagi perdut el combat. Si el defensor sobreviu, repel·leix l'atac i l'atacant haurà de retrocedir 2 cm. Només si el defensor mor, es retira la seva miniatura i l'atacant ocupa automàticament la seva posició darrere de la barrera.

Per a una lluita un contra un, llança els daus de manera normal per determinar qui guanya el combat. Si guanya l'atacant, llança un dau per veure si ha impactat en la barrera o en l'enemic: amb un resultat d'1, 2 o 3, ha copejat la barrera i el seu atac no té efecte; amb un resultat de 4, 5 o 6, l'atac haurà impactat en l'enemic. Quan un guerrer tingui diversos Atacs, llança un dau per separat per a cada atac.

Si el defensor guanya el combat, resol els impactes de la manera habitual. No cal determinar si ha copejat la barrera: com que està defensant, sempre mantindrà l'arma per sobre de la barrera amb la intenció de lluitar contra l'enemic.

Si cap dels dos oponents mor durant el combat, l'atacant s'haurà de retirar 2 cm, mentre que el defensor es quedarà al mateix lloc. Si el defensor mor, l'atacant saltarà la barrera i ocuparà el seu lloc immediatament.

DEFENSAR EN COMBATS MÚLTIPLES

Si un defensor és atacat per dos o tres guerrers, haurà defensar-se'n d'un en un. El jugador que ha carregat podrà decidir en quin ordre es resolen els combats. Això vol dir que un defensor podrà lluitar més d'una vegada durant la fase de combat.

Després del combat els atacants s'haurien de retirar 2 cm, llevat que hagin matat el defensor o el defensor a ells. Si el defensor mor, tant la miniatura que l'hagi mort com aquelles altres que es trobessin en combat cos a cos amb el defensor podran saltar la barrera. L'atacant que hagi matat el defensor ocuparà l'espai que aquest hagi deixat lliure i els altres atacants es mouran cap endavant, per sobre de la barrera. Si les miniatures atacants que queden no es poden moure a l'altre costat de la barrera (sigui per la raó que sigui), es podran situar al costat de la miniatura que ja ha creuat la barrera o quedar-se on són.

Com que el defensor ha caigut a causa de l'atac del primer Orc, els tres Orcs poden saltar la barrera.

Si un atacant entra a la zona de control de dos o tres defens (o es mouen més defensors per ajudar un defensor de man que l'atacant quedi dins la seva zona de defensa), haurà combatre contra tots ells.

Els defensors combaten al mateix temps (llancen tots seus daus alhora), tal com ho farien en un combat múltip Això és degut al fet que els defensors estan preparats con la càrrega i no han d'intentar creuar la barrera quan ataqu Si l'atacant guanya el combat, haurà de llançar el dau veure si el seu cop ha impactat en la barrera o en l'enem Si mata algun dels defensors, podrà creuar la barrera imn diatament i ocupar el lloc del guerrer que ha eliminat. calgués, mou els altres defensors perquè l'atacant ting espai per a la seva base.

L'Orc atacant guanya el combat contra els defensors i en mata un.

Ara pot saltar la barrera i ocupar el lloc del guerrer que ha eliminat.

COMBATS MÚLTIPLES PER TOTS DOS BÀNDOLS

En els combats darrere d'una barrera en què hi hagi une quantes miniatures per tots dos bàndols, el jugador amb la in ciativa haurà de separar aquests combats en tants combats u contra un com pugui. Si tot i així queden combats múltiple s'hauran de resoldre tal com acabem de descriure.

ATACAT PER TOTS DOS COSTATS

Si una miniatura defensora rep també una càrrega pel seu costat de la barrera, aquest combat es converteix en un combat normal i el defensor perd tots els seus avantatges. Tots els atacants travats en combat amb la miniatura defensora (tant els que estan a un costat de la barrera com els que estan a l'altre) lluiten de manera normal, tot ignorant la barrera. L'única excepció als combats normals és que, si els atacants maten el defensor, els que estan a l'altre costat de la barrera podran saltar-la immediatament.

Si un defensor és atacat des de tots dos costats de la barrera, resol el combat com si es tractés d'un combat múltiple normal. Si el defensor mor, tots els atacants podran saltar la barrera.

També és possible que una miniatura que ataca a través d'una barrera rebi una càrrega enemiga des del costat de la barrera del qual ataca. En aquest cas, tracta aquest combat com si fos un combat múltiple normal, tot ignorant la barrera. L'atacant no podrà saltar la barrera encara que elimini el defensor que es troba a l'altre costat.

Un Orc ha carregat contra el defensor i, al seu torn, ha rebut la càrrega d'un Home des del seu costat de la barrera.

DEFENSAR POSICIONS ELEVADES

Un guerrer que pugi fins a dalt d'un turó, una paret o una altra superfície vertical carrega automàticament contra l'enemic més proper la zona de control del qual se superposi sobre la vora de la superfície. La miniatura que està sota la superfície vertical combat contra la que està enfilada a la part alta. Si no hi ha cap zona de control enemiga que se superposi sobre la vora de la superfície vertical, el guerrer es pot situar a la part de dalt (però no pot carregar contra cap altra miniatura enemiga que no veiés al principi del seu moviment).

Les miniatures que estiguin dalt d'una superfície vertical defensen la vora d'aquesta dels atacants que vulguin grimpar-hi.

Un guerrer que estigui dalt d'un mur o precipici es pot situar immediatament a la seva vora i podrà defensar aquesta vora a la seva zona de control (2 cm al voltant de la miniatura), exactament igual que en defensar una barrera, com es veu a la foto.

La zona de control del defensor s'estén 2 cm a cada costat de la seva base. Defensar des d'una posició elevada es considera com defensar darrere d'una barrera.

Cap enemic no pot intentar pujar per una superfície vertical si per a això ha d'entrar a la zona de control d'una miniatura que estigui defensant la vora d'aquesta superfície vertical. L'atacant s'haurà d'enfrontar al defensor i matar-lo per poder pujar per aquesta superfície vertical i ocupar la posició de l'enemic dalt d'aquesta.

Per resoldre aquest combat es fan servir les mateixes regles que per defensar darrere d'una barrera. L'única diferència és que els atacants pugen per una superfície vertical i corren el risc de caure (tal com s'explica tot seguit) si no aconsegueixen arribar a la part de dalt de la superfície vertical.

CAURE DES D'UNA ALTURA

Als guerrers atacants que grimpen per una superfície vertical, se'ls apliquen les regles següents:

Si una miniatura que lluita en aquestes condicions es veu obligada a retirar-se 2 cm, només podrà fer-ho cap avall. Mentre es retira, hi ha la possibilitat que caigui. Tot i que el guerrer no es pugui retirar, per la raó que sigui, encara hi ha la possibilitat que caigui. Una miniatura que *faci lloc* a una altra miniatura no corre el risc de caure.

Llança un dau per determinar si el guerrer que s'ha de retirar cau o no. Amb un resultat de 4, 5 o 6, el guerrer es mantindrà dret i podrà retrocedir 2 cm de la manera normal. Amb un resultat d'1, 2 o 3, el guerrer ensopegarà i caurà a terra abans de poder retrocedir. El guerrer caurà fins a la part de baix de la superfície vertical i sofrirà un impacte per la caiguda d'acord amb les regles habituals (consulta la pàgina 20).

Si el guerrer que és a la superfície vertical cau, llança un dau per cada miniatura que estigui pujant per aquesta superfície just darrere seu. Tota miniatura que obtingui 1, 2 o 3 també caurà de la superfície vertical (empesa pel seu amic). Les miniatures cauen des del punt en què estiguin situades a la superfície vertical (per la qual cosa els guerrers que estiguin més a prop de la superfície rebran menys impactes). Consulta les regles sobre els danys de les caigudes a la pàgina 20.

VALOR

Per descomptat, tots els nostres guerrers són valents: el que passa és que alguns ho són més que d'altres! Les regles següents reflecteixen el fet que els guerrers no sempre actuaran com tu -com a jugador- desitjaries que ho fessin. De vegades, fins i tot el lluitador més aguerrit s'estimarà més retirar-se abans que lluitar. Per tenir en compte aquesta possibilitat, disposem dels "tests de valor".

Si estàs aprenent a jugar, et recomanem que ignoris el Valor fins que estiguis segur de controlar les regles de moviment, tir i combat. Sempre pots introduir les regles de Valor més endavant. Si estàs començant, és més raonable que assumeixis que qualsevol *test de valor* que s'hagi d'efectuar és superat amb èxit.

TESTS DE VALOR

Un *test de valor* sempre s'efectua de la mateixa manera. Es llancen dos daus, se sumen els resultats i, a continuació, se suma l'atribut de Valor del guerrer al resultat de la suma.

Si el total iguala o sobrepassa els 10 punts, el test és superat amb èxit; en cas contrari, el test no és superat.

En el cas dels guerrers que van sobre una muntura, només el genet ha de realitzar el test (la muntura no l'ha de fer mentre tingui genet).

QUAN S'HA D'EFECTUAR UN TEST

Un guerrer ha d'efectuar un *test de valor* en qualsevol de situacions següents:

1. En intentar carregar contra un enemic que *causa terror*.

2. Abans de moure si el teu exèrcit està *desmoralitzat*.

3. Les muntures quan no tenen genet.

INTENTAR CARREGAR CONTRA UN ENEMIC QUE CAUSA TERROR

Si un guerrer desitja carregar contra un o més enemics *causen terror*, ha d'efectuar el test abans de començar a m re's. Si el test és superat amb èxit, la miniatura pot carreg entrar en contacte base amb base amb l'enemic. Si el test és superat amb èxit, la miniatura no carregarà: haurà per tot el seu coratge en l'últim moment i no es mourà en abso

Les miniatures que fallin un d'aquests tests no podran dis rar les seves armes de projectils ni fer servir poders màgics aquest mateix torn.

Causar terror és una habilitat especial que posseeixen algu criatures monstruoses, tal com es descriu a la secció *Exèrci*

Una miniatura armada amb una llança o amb una pica doni suport a una miniatura amiga que lluiti contra un ener que *causa terror* no ha d'efectuar aquest test, ja que no és la que carregarà contra aquest enemic.

ABANS DE MOURE SI EL TEU EXÈRCIT ESTÀ DESMORALITZAT

Compta i anota el nombre de miniatures que componen la teva força abans que comenci la partida (una miniatura de cavalleria es considera una sola miniatura). Si a l'inici d'algun torn has perdut la meitat (o més) dels guerrers del teu bàndol, es considera que el teu exèrcit està desmoralitzat i, a partir d'aquest moment, tots els guerrers que continuïn amb vida hauran d'efectuar un *test de valor* en cada torn abans de moure's durant la fase de moviment. Fes el test tant per cada miniatura que vagis a moure com per aquelles que no pretenguis moure. Les úniques miniatures que no cal que facin el test són les que es troben travades en combat.

Si el test és superat amb èxit, el guerrer pot moure's normalment o no moure's en absolut, com prefereixi el jugador.

Si el test no és superat, el guerrer es posarà nerviós i es retirarà del camp de batalla. Retira la miniatura de la taula de joc com si hagués caigut en combat. Aquestes miniatures es consideren baixes, igual que les miniatures mortes en combat.

RESISTIU!

La regla següent s'aplica només als *tests de valor* que s'efectuen després de ser destruïda la meitat de l'exèrcit. Aquest és el moment en què, sovint, una batalla es guanya o es perd i és únicament aleshores quan els herois poden forçar els guerrers ordinaris a resistir. Les regles per a herois es descriuen a la secció següent del reglament.

Els guerrers corrents, a l'inici de la seva fase de moviment, no han fer el *test de valor* perquè el seu exèrcit estigui *desmoralitzat* si es troben a 14 cm d'algun heroi visible que ja hagi efectuat aquest test i l'hagi superat (inclosos els herois que superin aquesta mena de tests automàticament a causa d'un poder màgic o una regla especial). Per beneficiar-se d'aquesta regla, els jugadors haurien de fer en primer lloc el *test de valor* dels seus herois i moure'ls tot seguit, abans de procedir a fer el mateix amb els guerrers corrents. Has de tenir en compte que els altres herois no es veuen afectats per aquesta regla i, per tant, han de fer el *test de valor* encara que es trobin dins el radi d'acció d'un heroi amic visible que ja hagi efectuat aquest test i l'hagi superat.

Els herois travats en combat no han de fer *tests de valor*, raó per la qual tampoc no es tenen en compte per a la regla *Resistiu!* (estan massa ocupats intentant salvar la pell davant de les tropes enemigues).

LES MUNTURES HAN DE FER UN TEST QUAN NO TENEN GENET

Si una muntura perd el seu genet, ja sigui perquè ha mort, ha estat abatut o ha desmuntat, l'animal pot decidir que és hora d'abandonar el camp de batalla.

Una muntura ha de fer un *test de valor* quan perd el seu genet. En cas de fallar el test, la muntura s'espantarà i haurà de ser retirada del camp de batalla. Per contra, si el supera, la muntura continuarà sobre el tauler de joc i la miniatura de cavalleria haurà de ser reemplaçada per una muntura sense genet. En cas que això no sigui possible, s'assumirà que la muntura ha fallat el test i haurà de ser retirada del camp de batalla igualment.

Es considera que les muntures amb atributs de Combat i Atacs iguals a 0 (com en el cas dels cavalls) sempre fallen aquest *test de valor* i escapen del camp de batalla quan no tenen genet.

HEROIS

Els herois són individus extraordinaris: decidits, poderosos i perillosos. Un heroi pot lluitar contra uns quants guerrers ordinaris alhora i derrotar-los amb facilitat. En el joc, els herois no han d'estar necessàriament en el bàndol dels "bons". Les forces de la Foscor tenen els seus propis herois malvats, tan poderosos com els dels Pobles Lliures. Àragorn, Gàndalf i Bòromir són exemples obvis de l'heroi clàssic, mentre que el Rei Bruixot, Sàruman i el monstruós Bàlrog són els herois que s'hi oposen.

PODER, VOLUNTAT I DESTÍ

Els herois tenen el mateix perfil d'atributs que un guerrer ordinari, però a més posseeixen tres atributs heroics: Poder, Voluntat i Destí (abreujats P, V i D, respectivament). Més endavant et mostrem el perfil d'atributs d'un heroi.

A diferència de la resta d'atributs, aquests es representen amb una reserva de punts que es va gastant durant la partida. Els jugadors han de decidir quin és el moment idoni per invertir els seus escassos i preciosos punts de Poder, Voluntat i Destí.

	C	F	D	A	Fe	V	P/V/D
Éomer	5/4+	4	6	2	2	5	3 2 2

PODER

El Poder reflecteix l'habilitat d'un heroi per portar a ter proeses heroiques. Quan es llança un dau per determina resultat d'una acció de l'heroi, el resultat es pot modifi invertint-hi punts de Poder. El Poder també es pot fer se per realitzar accions heroiques, tal com es descriu m endavant.

Cada punt de Poder gastat es pot utilitzar per variar el resu de la tirada (tant sumant com restant) en 1 punt fins a arriba un resultat màxim de 6 i un mínim d'1 (és a dir, no es pot a mentar el resultat d'un dau per sobre de 6 ni reduir-lo per s d'1). Per exemple, si un jugador obté un resultat de 3, invertir 2 punts de Poder i obtenir així un 5.

Un jugador no té per què decidir invertir els seus punts Poder abans de llançar els daus o abans que tots dos bànd llancin els daus en el cas d'una tirada per determinar guanya un combat. Això significa que un jugador es assegurar a cada moment el resultat que desitgi, sempre li quedin prou punts de Poder. Tingues en compte que, l'heroi fa servir una repetició de tirada, els punts de Po se sumaran al resultat definitiu (una vegada efectuada repetició de tirada).

Si dos herois rivals combaten i un desitja utilitzar el seu Po per guanyar el combat, el seu oponent pot fer el mateix contrarestar l'atac de l'enemic. Cada jugador ha d'indi secretament amb un dau ocult o amb una nota quants punts Poder desitja invertir-hi (com a mínim, 1). Tots dos jugad mostraran aquest nombre simultàniament.

Quan facis la tirada de daus per determinar si un cop o un ha tingut efecte, de vegades hauràs d'efectuar dues tirades daus per infligir la ferida (per exemple, 6/4+). En aquest c la bonificació de Poder s'aplica a totes dues tirades; és a dir, et gastes 1 punt de Poder per a la primera tirada, s'aplica automàticament també a la segona.

Quan una tirada té modificadors, primer s'aplica el modific dor a la tirada de dau i, tot seguit, l'heroi tindrà l'oportuni de modificar el resultat amb punts de Poder. Per exemple, heroi que combat amb una espasa a dues mans obté un 6 en tirada per determinar qui guanya el combat. No obstant aix el seu resultat es redueix a 5 pel fet de combatre amb u arma a dues mans. A continuació, l'heroi podrà triar si vol u litzar punts de Poder o no per modificar la tirada.

A l'inici de la partida has d'apuntar quants punts de Pod posseeix cadascun dels teus herois. A mesura que els gast has de dur el compte dels punts restants. Quan s'hagin esgot tots els punts de Poder d'un heroi, aquest ja no podrà modif car cap tirada més.

Un heroi només pot fer servir el seu Poder per manipular e resultats de les seves pròpies tirades. Per tant, en un comb múltiple hauràs d'efectuar els atacs de cada heroi per separ o utilitzar per a l'heroi daus de diferent color per diferencia los dels de les tirades d'altres guerrers. El Poder no es pot u litzar per modificar tirades aleatòries com, per exemple, de dir si una miniatura té línia de visió o no, la tirada per desf un empat en un combat entre miniatures amb igual atribut d

ombat, decidir si alguna cosa està en trajectòria del tir, determinar si cope- l'enemic o la barrera quan combats contra algú que defensa una barrera, determinar si és la muntura o el genet el resulta ferit per un tir, etc. El Poder tampoc no es pot fer servir per modifi- la tirada d'iniciativa de començament de torn.

QUAN PUC FER SERVIR EL PODER?

Els punts de Poder es poden fer servir per sumar-los o restar-los d'una tirada de daus efectuada per un heroi. Les ocasions més habituals són les següents:

En combatre: per augmentar la tirada d'un dau i guanyar el combat.

En disparar: per impactar en un enemic.

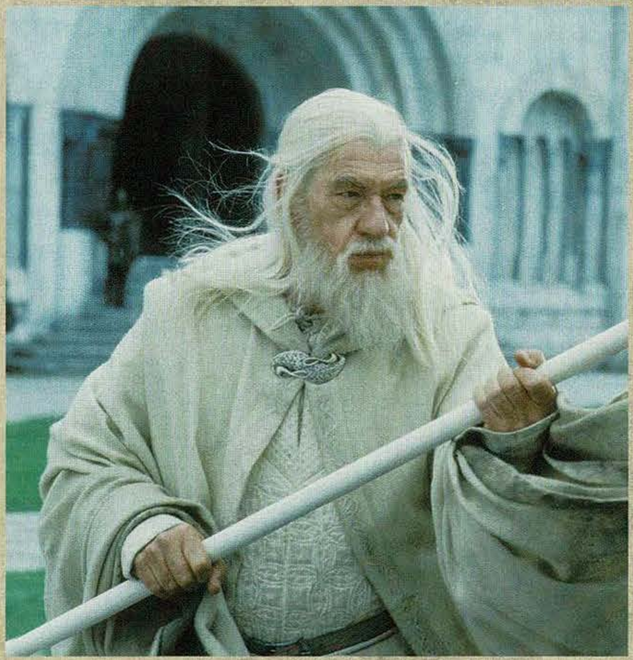
En el combat: per infligir una ferida a un enemic impactat.

Valor: per superar un test de valor.

Salts: per modificar els resultats a les taules de Salts, per Grimpar o de Caigudes de Genets.

Voluntat: per llançar un encanteri o passar un test de resistència a la màgia.

Destí: per superar un test de destí.



VOLUNTAT

La Voluntat reflecteix la determinació de l'heroi i la seva habilitat per utilitzar poders màgics o resistir-s'hi.

Un heroi pot invertir punts de Voluntat (d'igual manera que els de Poder) per modificar el resultat d'un *test de valor* que hagi portat a terme.

Els punts de Voluntat també serveixen per utilitzar poders màgics o resistir-s'hi (tal com es descriu més endavant). Cada vegada que un heroi fa servir un poder màgic, la seva reserva de punts de Voluntat es redueix, i el mateix passa cada vegada que intenta resistir-se a un poder màgic. Quan l'heroi ha gastat tots els seus punts de Voluntat, no pot fer servir més poders màgics ni resistir-s'hi.

PODERS MÀGICS

Si un heroi té poders màgics, pot intentar utilitzar un sol d'aquests poders una vegada per torn. Un heroi pot resistir-se, no obstant això, a qualsevol nombre de poders màgics en un mateix torn sempre que li quedin prou punts de Voluntat.

Un heroi pot fer servir un poder màgic durant la fase de moviment quan li correspongui moure's. L'heroi ha de ser capaç de veure l'objectiu, com ja hem definit anteriorment. L'heroi pot triar com a objectiu una miniatura visible, encara que estigui travada en combat cos a cos (llevat que s'especifiqui el contrari en la descripció del poder màgic). A més, l'heroi s'ha de poder moure per utilitzar els seus poders màgics i, per tant, no els podrà usar si està travat en combat a l'inici de la seva fase de moviment.

Un poder màgic es pot utilitzar en qualsevol moment del moviment de la miniatura: abans de moure-la, després de fer-ho o en qualsevol punt intermedi. Un heroi podria, per exemple, fer servir un poder màgic contra un enemic i després carregar contra ell.

Quan un heroi fa servir un poder màgic, el jugador declara quin poder utilitzarà l'heroi i quants daus llançarà. La reserva de punts de Voluntat de l'heroi es redueix immediatament en -1 per cada dau usat. El jugador llança tots els daus alhora. Si el resultat més alt obtingut en algun dels daus iguala o supera el valor requerit per utilitzar el poder, l'heroi té èxit. Si cap dels daus no iguala el mínim necessari, l'heroi no aconsegueix fer servir el poder i no es produeix cap efecte, però es gasten igualment els punts de Voluntat que hagués utilitzat. Com més daus faci servir el jugador, més alta serà la probabilitat d'obtenir el resultat necessari i més gran serà el nombre de punts de Voluntat gastats.

Si un heroi és víctima d'un poder màgic, pot intentar resistir-s'hi llançant un dau o més d'un. Això s'anomena "resistència a la màgia". El jugador declara quants daus llançarà i la reserva de punts de Voluntat de l'heroi es redueix en -1 per cada dau utilitzat. El jugador llança tots els daus alhora: si el resultat més alt obtingut en algun dels daus iguala o supera el resultat més alt de l'atacant, el defensor es resisteix al poder i aquest no té efecte sobre ell; si cap dels daus no iguala el mínim necessari, l'heroi no aconsegueix resistir-se als efectes de l'encanteri. Evidentment, quan un heroi llança els daus

per utilitzar un poder màgic, pot modificar el resultat més alt amb punts de Poder, ja sigui per aconseguir llançar l'encanteri amb èxit o perquè a l'objectiu li resulti més difícil resistir-s'hi. Només es pot modificar amb punts de Poder la tirada de dau definitiva i s'ha de fer abans que l'objectiu decideixi si intentarà resistir-se a l'encanteri o no (la víctima també pot fer servir el seu propi Poder per modificar el seu *test de resistència a la màgia*).

DESTÍ

El Destí reflecteix la providència d'un heroi i el protegeix de la mort en casos que farien caure un guerrer ordinari. Si un heroi sofreix una ferida, en principi les seves Ferides es redueixen en -1. No obstant això, si l'heroi té punts de Destí disponibles, podrà evitar la ferida amb algun ardit heroic.

Si un heroi sofreix una ferida, pot invertir un o més dels seus punts de Destí a "recuperar-la". El jugador llança un dau i redueix la reserva de punts de Destí de l'heroi en -1. Si el resultat del dau és 4, 5 o 6, la tirada és un èxit i l'heroi recupera 1 Ferida. Es pot recuperar qualsevol nombre de Ferides mitjançant aquest procediment, però un heroi mai no podrà tenir més Ferides de les que tingués inicialment en el seu perfil d'atributs.

Un jugador pot invertir tants punts de Destí com tingui per intentar recuperar una Ferida. El jugador pot llançar un dau rere un altre fins a obtenir el resultat necessari, fins que se li esgotin els punts de Destí o fins que decideixi sofrir la ferida. Recorda que amb el Poder només es pot modificar la última tirada realitzada. per exemple, si obtens un 3 en la teva tirada de Destí, així que decideixes utilitzar un altre punt de Destí i en aquesta nova tirada obtens un 2, tens la possibilitat de modificar amb el Poder tant sols aquest últim resultat de 2 (gastant dos punts de Poder per evitar la ferida); no pots, en cap cas, optar per modificar el teu primer resultat de 3.

Els punts de Destí es fan servir normalment en combat, però un jugador també pot utilitzar-los si l'heroi mor com a resultat d'una caiguda o un accident semblant. En aquest cas, un resultat d'èxit significaria que l'heroi no ha mort en la caiguda perquè ha aterrat en alguna cosa tova que la fortuna ha interposat en el seu trajecte cap al terra dur.

Els punts de Destí no es poden utilitzar per salvar a un heroi que hagi fallat el *test de valor* que ha tingut que efectuar per estar el seu exèrcit desmoralitzat. Un heroi tant covard s'ha de retirar com si fos una baixa, igual que qualsevol altre guerrer.

ÚS COMBINAT DE PODER, VOLUNTAT I DESTÍ

El Poder es pot utilitzar per modificar les tirades de Voluntat o Destí, si el jugador així ho desitja, sempre que l'heroi tingui prou punts de Poder per a això. Així, un heroi pot barrejar els punts de Poder i Voluntat per superar un *test de valor* que d'una altre manera fallaria. Un heroi molt poderós serà capaç d'eludir la mort i de resistir-se a la més potent de les bruixeries; si més no durant uns instants, ja que, tard o d'hora, fins i tot l'heroi més fabulós es quedarà sense punts de Poder, Voluntat i Destí.

La majoria d'herois només disposen d'uns quants punts de Poder, Voluntat o Destí per a una batalla sencera, de manera que haurien de pensar amb deteniment com utilitzar-los. Els herois menys poderosos poden tenir només un punt de Destí o un parell de punts de Poder per legitimar la seva fama. D tres no tan sols tenen una gran reserva de punts, sinó que depenen completament, com ara els Nazgûl.

ACCIONS HEROIQUES

Com ja hem explicat anteriorment, la iniciativa se sol e blir a l'inici de cada torn mitjançant una tirada. El bàn que té la iniciativa durant aquest torn efectua tots els s moviments i tirs en primer lloc i decideix en quin ordre lliuren els combats. Aquesta és la regla normal que regei iniciativa, tal com es descriu a la secció El torn de joc (c sulta la pàgina 13).

Durant les fases de moviment, de tir o de combat, qualse heroi es pot saltar la seqüència normal de joc gastant 1 p de Poder per dur a terme una "acció heroica". Els jugad ha de declarar que desitgen fer una acció heroica a l'inici la fase en qüestió, començant per el jugador que te iniciativa en aquest torn. Si el jugador amb la iniciativa vol realitzar cap acció heroica, aleshores l'oponent decidir efectuar-ne alguna; però, tot i així, al jugador am iniciativa li està permés canviar d'opinió i declarar que també vol realitzar accions heroiques.

Si tots dos jugadors volen dur a terme accions heroiques e mateixa fase, llavors cada bàndol triarà un heroi per efect una acció heroica de manera alternada. Llança un dau determinar quin bàndol pot triar el seu heroi en primer ll amb un 1, un 2 o un 3 comença el Bàndol de la Foscor; a un 4, un 5 o un 6, el Bàndol de la Llum.

Una vegada que s'hagi indicat quins herois realitzaran acci heroiques, porta a terme les seves accions en l'ordre establ Per recordar l'ordre podries posar un dau al costat de c heroi: el que tingui un 1 al costat serà el primer a actuar, el tingui un 2, el segon, etc. De vegades, això permet als he anticipar-se a l'enemic i anul·lar les seves accions heroiq per exemple posant-se en contacte base amb base amb un h enemic que havia declarat un moviment heroic o dispara matant l'heroi enemic. Si succeeix això, els punts de Poder litzats per declarar les accions heroiques es gasten igualme no es recuperen encara que l'acció heroica no hagi tingut (l'enemic ha estat més ràpid!).

MOVIMENT HEROIC

Un heroi que efectuï una acció heroica a l'inici de la fase moviment es mourà abans que ho facin altres miniatures no porten a terme accions heroiques. A més, l'heroi pot cri "Seguiu-me!" si ho desitja, amb la qual cosa totes les mini res amigues situades a 14 cm d'ell es mouran al mateix te que ell. Les miniatures que "segueixen" l'heroi han començar i acabar el seu moviment a 14 cm o menys de l' roi o no es podran moure amb ell. Un heroi trabat en com no pot executar moviments heroics ni cridar "Seguiu-me!"

TIR HEROIC

Un heroi pot efectuar una acció heroica a l'inici de la f de tir només cridant "Dispareu!". Això permet a l'heroi totes les miniatures amigues situades a 14 cm d'ell disp abans que la resta de miniatures durant aquesta fase de als objectius que prefereixin, suposant que puguin fer- Un heroi no té per què disparar per declarar un tir her però no pot declarar aquesta acció si està travat en com cos a cos.

OMBAT HEROIC

un heroi inverteix 1 punt de Poder a l'inici de la fase de mbat, el seu combat es resol abans que qualsevol altre en quest torn. A més, si moren totes les miniatures contra les ue lluita, ell i qualsevol miniatura amiga travada en el quest combat es poden moure una altra vegada abans de nalitzar la fase de combat i poden fins i tot efectuar una a càrrega o unir-se a altres combats. Per exemple, l'heroi les miniatures amigues que l'acompanyen poden carregar ntra altres enemics o unir-se a altres combats, encara que tenen per què fer-ho i poden simplement moure's si això el que desitgen.

uan els guerrers lliurin combats heroics, sovint s'acabaran nint a altres combats, cosa que pot, de vegades, canviar els arellaments d'aquests combats. Després de resoldre els mbats heroics, per tant, caldrà reagrupar els combatents de resta de combats. En aquests casos, serà el jugador amb la iciativa qui decideixi com efectuar els aparellaments.

n guerrer que lliura un combat heroic i, tot seguit, es mou r unir-se a un altre combat no es podrà tornar a moure i combatre una tercera vegada, ja que només es pot beneficiar dels avantatges del combat heroic una sola vegada per fase de combat.

Notes sobre les accions heroiques

És possible que l'acció heroica d'un heroi acabi afectant un altre heroi, de manera que dos herois situats a 14 cm l'un de l'altre es podrien beneficiar dels seus moviments o tirs heroics respectius. Igualment, si combatessin junts en un combat múltiple, es beneficiarien del combat heroic si un dels dos fes servir aquesta habilitat.

Quan una miniatura s'ha mogut o ha disparat, es considera que ha completat el seu moviment i el seu tir durant aquesta fase: l'acció heroica només permet moure o disparar en primer lloc, no pas fer-ho dues vegades. Una miniatura que "segueixi" un heroi en un moviment heroic i acabi a 14 cm d'un altre heroi que efectuï un altre moviment heroic no podrà seguir-lo: la miniatura tan sols es mou una vegada!

El combat heroic n'és l'única excepció, ja que la miniatura té la possibilitat de moure's i atacar una segona vegada; però només es pot beneficiar dels avantatges d'un únic combat heroic per torn.

PODERS MÀGICS

Els mags i les criatures sobrenaturals de la Terra Mitjana coneixen encanteris terribles i misteriosos. En la batalla, aqu encanteris es representen mitjançant els poders màgics, tal com es descriu a les seccions dels herois de cadascun dels bàndols. Aquí et descrivim els poders màgics més comuns. L'abast d'aquests poders i el resultat que cada mag o criatura ne sita per llançar-los és variable; per això t'oferim aquestes dades en el perfil d'atributs de cada personatge.

Anul·lar la Voluntat: l'atribut de Voluntat de la víctima es redueix a 0. L'efecte dura fins al final de la batalla, encara que la víctima pot recuperar la Voluntat mitjançant el poder màgic *Restaurar la Voluntat*.

Aura Aterridora: una vegada llançat amb èxit aquest poder, el mag *causa terror* a tots els enemics mentre disposi, com a mínim, d'1 punt de Voluntat. Si la seva Voluntat es redueix a 0, l'*Aura Aterridora* s'extingeix (consulta la regla especial sobre *causar terror* a les pàgines 34-35).

Aura de Consternació: aquest poder màgic només es pot llançar al final del moviment de qui el llança. Si es llança amb èxit, es considera que tota miniatura amiga que acabi el seu moviment en un radi de 14 cm de qui el llança (incloent-hi el mateix llançador) *causa terror* fins al final d'aquesta fase de moviment.

Aura de Comandament: mentre aquest encanteri estigui actiu, totes les miniatures amigues en un radi de 14 cm de qui el llança superaran automàticament tots els *tests de valor* que hagin de fer. Una vegada llançat, aquest encanteri es manté actiu la resta de la partida sempre que a qui l'ha llançat li quedi, com a mínim, 1 punt de Voluntat. Si la Voluntat de la miniatura que ha llançat l'encanteri arriba a 0, aquesta aura s'extingeix.

Desbocat!: aquest poder màgic només es pot fer servir contra una miniatura de cavalleria. El seu genet cau a terra immediatament, la muntura es retira del joc i has de llançar un dau a la Taula de Caiguda de Genets per determinar les conseqüències de la caiguda en el genet.

El Dard Negre: la víctima sofreix un impacte de Força una miniatura de cavalleria no aconsegueix resistir- aquest poder, el llançador de l'encanteri pot triar qui so la ferida, si el genet, la muntura o el possible passatger i tot encara que l'objectiu es trobi travat en combat i s necessitat de cap tirada).

Fúria: aquest poder té com a objectiu el mateix mag i, vegada actiu, la seva àrea d'efecte de 14 cm segueix el allà on vagi. El llançador de l'encanteri i totes les miniat de la seva raça (incloent-hi herois) dins el radi d'abast de l canteri són posseïts per una fúria malsana que els per ignorar fins i tot les pitjors ferides sofertes. Aquestes mini res superen automàticament tots els *tests de valor* que h d'efectuar. A més, cada vegada que sofreixin una ferida p llançar un dau: amb un resultat de 6, es recuperen immedi ment de la ferida (com si no l'haguessin sofert). Això és, e tivament, com fer servir un punt de Destí, amb l'única ex ció que la ferida només es cura si s'obté un 6 en el da comptes d'un 4+. Si la ferida no es recupera, un heroi po ús del seu Destí per recuperar-se'n de la manera habitual. cop aquest poder màgic està actiu, els seus efectes dur fins que el mag que l'ha llançat entri en combat cos a cos seu bàndol perdi el combat. El mag pot tornar a fer se aquest poder sempre que li quedi Voluntat.

Glaçar l'Ànima: la víctima sofreix una ferida que es tr igual que si li hagués estat infligida en combat cos a co una miniatura de cavalleria no aconsegueix resistir- aquest poder, el llançador de l'encanteri pot triar qui so

ferida, si el genet, la muntura o el possible passatger (fins i tot encara que l'objectiu es trobi travat en combat i sense necessitat de cap tirada).

Immobilitzar/Paralitzar: víctima no pot fer res durant aquest torn. En combat, el seu atribut de combat es redueix a 1 i llança un sol dau sigui quin sigui el seu atribut d'Atacs. Si guanya el combat, no podrà ferir l'enemic. La víctima podrà utilitzar punts de Poder, Voluntat i Destí, però no podrà portar a terme cap acció heroica. Aquest encanteri es manté actiu fins al final del torn.

… de la Natura: l'encanteri afecta tots els enemics a 14 cm o menys del llançador de l'encanteri, però només un únic enemic afectat pot intentar resistir-lo. Si el resisteix, ningú no es afectat; si no el resisteix, tots resulten afectats, amb la qual cosa tots els enemics a 14 cm o menys del llançador de l'encanteri són llançats a terra. En el cas de les miniatures de cavalleria, tant el genet com la muntura cauen a terra.

… Encegadora: aquest poder fa que la mà o l'arma de qui l'utilitza resplendeixi amb una llum brillant. En la foscor, això il·lumina una àrea de 28 cm al voltant seu. Qualsevol miniatura a l'interior d'aquesta àrea serà capaç de veure com si fos de dia. Una vegada llançat, el poder es manté actiu durant la resta de la partida sempre que al seu llançador li quedi, com a mínim, 1 punt de Voluntat. Si la Voluntat de qui llança l'encanteri arriba a 0, la llum s'extingeix. A causa de la brillantor de la llum, els enemics que disparin al llançador de l'encanteri, a qualsevol objectiu en un radi de 14 cm del llançador de l'encanteri o a qualsevol objectiu que tingui al llançador de l'encanteri en la trajectòria del tir hauran d'obtenir un 6 per impactar-hi.

…inar el Valor: la víctima perd 1 punt de Valor del seu perfil d'atributs durant la resta de la batalla. Es pot utilitzar aquesta habilitat unes quantes vegades sobre un mateix objectiu per reduir més el Valor de la miniatura.

…rdre/Control: la víctima no pot fer res durant aquest torn, tal com es descriu a *Immobilitzar/Paralitzar*. No obstant això, el llançador de l'encanteri podrà desplaçar la seva víctima fins a la meitat de la seva capacitat de moviment, fins i tot fins posar-la en contacte base amb base amb un enemic (en aquest cas, la miniatura no ha d'efectuar *tests de valor* per carregar contra enemics que *causin terror*). Això es pot fer encara que en aquest torn la miniatura ja s'hagi mogut o ja hagi estat víctima d'un encanteri d'*Ordre/Control*. No es pot treure una miniatura d'un combat en què ja estigués implicada. No es pot tombar la miniatura, fer que grimpi, salti, munti, desmunti o altres accions complexes, ni obligar-la a fer una cosa que la danyi directament (com, per exemple, llançar-se per un precipici). Si la víctima porta l'Anell, el llançador de l'encanteri podrà obligar-la a posar-se'l.

Projectil Màgic: aquest poder es pot utilitzar contra una única miniatura enemiga. Si es fa servir amb èxit, l'objectiu resulta desplaçat, s'allunya directament del llançador de l'encanteri i cau a terra a conseqüència del projectil. Llança un dau i multiplica el resultat per 2: aquest serà el nombre de centímetres que es desplaçarà l'objectiu (2-12 cm). Amb l'excepció que s'indica després, qualsevol miniatura situada en la trajectòria de la miniatura projectada s'apartarà automàticament a un costat i caurà a terra. Si la miniatura empesa pel projectil o bé una de les miniatures en el seu camí es troba travada en combat, totes les miniatures que participin en aquest combat cauran a terra, siguin amigues o enemigues. La miniatura projectada sofrirà un impacte de Força 5 i totes les miniatures tirades a terra sofriran un impacte de Força 3. Si una miniatura amb Força 5 o menys és empesa contra una altra que tingui Força 6 o més, s'atura immediatament davant de la miniatura amb Força 6 o més. Aquesta última ni es mou ni cau a terra, però rep un impacte de Força 3 per culpa del xoc. Si la miniatura empesa pel projectil té Força 6 o més, afectarà qualsevol miniatura en el seu camí, sense excepció. Un exemple gràfic: si el Bàlrog és projectat contra un Orc de Mòria, l'Orc de Mòria caurà a terra; però, si l'Orc de Mòria és projectat contra el Bàlrog, aquest amb prou feines s'immutarà.

Restaurar la Voluntat: el mag pot fer servir aquest encanteri per restaurar 1 punt de Voluntat d'un heroi amic dins l'abast indicat. La Voluntat de l'objectiu no es pot restaurar per sobre del valor màxim indicat en el perfil d'atributs de l'heroi, llevat que es pot donar 1 punt de Voluntat (només 1) als herois l'atribut original de Voluntat dels quals sigui 0. El llançador de l'encanteri no pot utilitzar aquest encanteri per restaurar la seva pròpia Voluntat.

Sanar: el mag pot fer servir aquest encanteri per restaurar una Ferida a una miniatura amiga.

La Teva Vara Està Trencada: aquest poder màgic permet a qui l'utilitza destruir la vara d'un mag enemic. Quan aquest poder màgic sigui invocat amb èxit, l'objectiu no es podrà tornar a beneficiar dels poders de la seva vara (el punt gratuït de Voluntat i la possibilitat d'utilitzar la seva vara com una arma a dues mans).

ARMES I EQUIP

Fins ara, en el joc no hem vist cap diferència entre un guerrer equipat amb espasa i un d'equipat amb llança o qualsevol altra mena d'arma: hem assumit que tots els guerrers lluiten igual. Encara que això és perfectament admissible quan es tracta d'aprendre les regles, ara és un bon moment per introduir unes regles especials que reflecteixin les diferències entre un tipus d'arma i un altre.

ESPASES I ALTRES ARMES DE MÀ

La majoria de guerrers porten una espasa, una destral, un garrot o alguna arma semblant en una mà: precisament per això, aquestes armes reben el nom genèric d'armes "de mà". Totes les armes de mà funcionen de manera més o menys similar i la seva eficàcia depèn sobretot de la destresa que hi tingui el guerrer, més que no pas de diferències inherents a les espases, destrals, etc.

Les regles descrites fins a ara assumeixen que el guerrer està equipat amb aquesta mena d'armes, i per això no ens hem preocupat d'inventar unes regles addicionals per a les armes de mà: representen l'estàndard o la norma.

MÉS D'UNA ARMA

Els guerrers solen dur més d'una arma: per exemple, un arc, una espasa i una llança. Si un guerrer està armat amb uns quants tipus diferents d'armes de tir (per exemple, un venable i un arc), en podrà utilitzar qualsevol en cada fase de tir, però no tots. Si un guerrer té més d'una arma de mà (per exemple, una espasa i una destral a dues mans), podrà fer servir la que vulgui durant cada fase de combat, però només una.

MINIATURES DESARMADES

De vegades, una miniatura no portarà cap arma. Aq
situació s'especificarà adequadament en la seva descripc

Una miniatura desarmada no està ben equipada per al co
i, per tant, el resultat de les seves tirades per determin
vencedor del combat tindrà una penalització de –1; és a di
resultat de 4 comptarà com un 3, un de 5 com un 4, etc
resultat d'1 continua sent un 1, ja que es tracta del res
més baix possible. Tingues en compte que en un combat
tiple en què hi hagi implicades una o més miniatures desa
des hauràs de llançar els seus daus per separat o utilitzar
de diferents colors.

Els animals salvatges i els monstres que no facin servir a
habitualment no són penalitzats per no dur armament, ja
la natura els ha dotat d'ullals, urpes i altres.

LLANCES

A causa de la longitud d'una llança, un guerrer d'infan
equipat amb una es pot unir a un combat i entrar en con
base amb base amb una miniatura amiga que, al seu torn,
gui en contacte amb una miniatura enemiga. La longitud a
cional de l'arma li permet "donar suport" al seu compa
copejar més enllà del cos d'aquest, de manera que no nec
ta estar en contacte amb l'adversari: n'hi ha prou que es
tocant una miniatura amiga que sí que ho estigui. La min
ra amiga ha de tenir una base de la mateixa mida o més p
que la de la miniatura armada amb llança perquè aqu
pugui donar-li suport. Si la base de la miniatura amiga
combat és més gran que la de la miniatura armada amb lla
aquesta no podrà donar-li suport en el combat.

...gla de les llances permet a un guerrer donar suport a un amic.

La miniatura armada amb llança no pot donar suport si ella mateixa està travada en combat cos a cos o si ha disparat en la fase de tir d'aquest mateix torn.

La miniatura armada amb llança que doni suport a una miniatura amiga tal com s'ha descrit no forma part del combat a cap efecte (és a dir, l'atribut de Combat, la Força i el Poder del llancer no afecten el combat). La miniatura amiga que és ajudada obté un atac addicional durant aquest combat. Una miniatura amb 1 Atac en tindrà 2, una amb 2 en tindrà 3, etc. Aquest atac addicional representa l'avantatge que suposa que la miniatura rebi suport en un combat perquè li permet ser més efectiva.

Una miniatura només pot rebre el suport d'una miniatura armada amb llança alhora. Si hi ha unes quantes miniatures armades amb llança en contacte base amb base amb la miniatura que ajuden, només una d'elles podrà proporcionar l'atac extra.

...aquest combat múltiple, dos Homes lluiten amb un Orc mentre un ...che dóna suport al seu company amb una llança.

Les miniatures equipades amb llances no poden donar suport a guerrers que utilitzin armes a dues mans o que hagin decidit *escudar-se*. Consulta les regles corresponents a aquestes armes.

Les regles per a llances possibiliten als guerrers equipats amb llances lluitar darrere de miniatures amigues, cosa que permet a un grup de llancers unir-se al combat i beneficiar-se així de superioritat numèrica. Això ofereix als guerrers equipats amb llança un mètode de combat alternatiu que resulta especialment útil en aquelles grans batalles en què, sovint, qui té més efectius guanya.

PIQUES

La pica és una llança molt llarga. Només un guerrer a peu pot portar una pica, ja que l'arma és tan llarga que és impossible dur-la sobre una muntura. Les miniatures armades amb piques no poden dur arcs, ballestes o escuts, ja que necessiten les dues mans per dur aquesta arma.

Les regles per a les piques són iguals que per a les llances, llevat del fet que una miniatura armada amb una pica pot donar suport a una miniatura amiga implicada en un combat col·locant-se en contacte base amb base amb una miniatura armada amb una llança (o una pica) que ja estigui donant suport a la miniatura implicada en el combat. Això proporcionarà un atac addicional més a la miniatura implicada en el combat, cosa que fa un total de 2 atacs addicionals.

A part d'això, la resta de regles per a la pica són iguals que per a la llança.

L'Uruk-hai que combat contra el guerrer de Mines Tirith és ajudat per dues miniatures amigues, i per això té tres atacs.

Un piquer i un llancer donen suport a una miniatura amiga.

ARMES A DUES MANS

Una destral o una espasa a dues mans és una arma pesant i aparatosa que requereix totes dues mans per ser utilitzada amb eficàcia (les pesants espases grosses, les alabardes i altres armes semblants pertanyen a aquesta categoria). Com en el cas de les armes de mà, no establirem diferències entre elles: són, bàsicament, armes similars i, per tant, les tractem d'igual manera. Les armes a dues mans són difícils de fer servir a causa del seu pes. No obstant això, tenen un avantatge: són molt perilloses, ja que són capaces de travessar armadura, carn i os amb una facilitat espantosa.

Les miniatures equipades amb armes a dues mans no poden dur piques, llances, arcs, ballestes o escuts, perquè ja tenen ocupades totes dues mans. Així mateix, una miniatura muntada no pot fer servir una arma a dues mans.

Una miniatura equipada amb una espasa o una destral a dues mans té automàticament una penalització de -1 a la tirada de dau per determinar qui guanya el combat: una tirada de 5 es considera un 4; una de 6, un 5, etc. El resultat mínim és 1, de manera que un resultat d'1 es continua considerant un 1 i no un 0. Amb aquesta penalització es pretén reflectir el fet que l'arma és molt pesant i difícil de manejar. Els herois poden fer servir els seus punts de Poder per alterar els resultats obtinguts (fins a un màxim de 6).

Si es lliura un combat múltiple, caldrà diferenciar les miniatures que utilitzen armes a dues mans de la resta; per tant, efectua les tirades per separat o fes servir daus de diferents colors.

Com a compensació, un guerrer equipat amb una espasa o una destral a dues mans suma +1 al resultat de la tirada per determinar si fereix l'adversari: una tirada d'1 es considera un 2, un resultat de 3 es considera un 4, i així successivament. Si cal efectuar dues tirades per infligir una ferida (per exemple, 6/4+), la bonificació se suma a totes dues tirades. El resultat màxim possible que es pot obtenir en un dau és un 6, de manera que un 6 es continuarà considerant un 6. Aquesta bonificació reflecteix el fet que aquesta arma és molt pesant i destructiva.

Encara hi ha una regla addicional més: atès que per lluitar els guerrers equipats amb aquestes armes han de traçar grans arcs amb les seves armes, no és possible que un llancer o un piquer amic els doni suport en un combat entrant en contacte amb base amb ells; les seves armes d'asta serien desv[…] automàticament pels cops del seu aliat. Així doncs, un gu[…] armat amb una llança o amb una pica no pot donar supor[…] guerrer que faci servir una arma a dues mans.

Com pots veure, un guerrer equipat amb una arma a [...] mans té menys possibilitats de guanyar un combat; pe[…] ho fa, és més probable que infligeixi una ferida. Per ob[…] el màxim benefici possible d'aquestes armes, és recom[…] ble que reforcis els combats dels guerrers equipats amb [...] amb altres guerrers que duguin espases corrents o al[…] altra arma de mà, ja que aquests últims són més àgils i t[…] més probabilitats de guanyar un combat que els seus [...] destres companys.

ESPASES ÈLFIQUES

Els Elfs combaten amb elegants espases corbes de man[…] tura excepcional. Aquestes armes estan tan ben equilibr[…] que els traçuts guerrers elfs poden manejar-les amb faci[…] descriuen arcs amb elles i donen cops precisos. Les esp[…] èlfiques són armes de mà, però les miniatures que les p[…] poden declarar al principi de la fase de combat que les u[…] zaran amb les dues mans. Durant tota aquesta fase de c[…] bat, l'espasa èlfica es considerarà una arma a dues man[…] el guerrer està equipat també amb un escut o amb [...] llança, no podrà fer servir l'espasa èlfica com una ar[…] dues mans; les miniatures equipades amb arc es poden e[…] par amb una espasa èlfica i utilitzar-la a dues mans d[…] manera habitual.

LLANCES DE CAVALLERIA

De vegades, les miniatures de cavalleria estan equipades [...] unes llances llargues que s'anomenen llances de cavall[…] Aquestes llances es posen sota l'aixella quan el guerrer c[…] ga, cosa que li permet aplicar tot el pes i l'ímpetu de la n[…] tura en l'arma i infligir un cop dur a l'enemic.

Una miniatura de cavalleria armada amb una llança de c[…] lleria obté una bonificació especial quan carrega, encara[…] després rebi una càrrega en la mateixa fase de moviment. [...] llança de cavalleria afegeix +1 a la tirada per ferir (un res[…] d'1 es considera un 2; un de 3, un 4, etc.). Si es requere[…] dues tirades per infligir una ferida (per exemple, 6/4+), aq[…] ta bonificació s'afegeix a totes dues tirades. El resultat mà[…] que es pot obtenir en un dau és 6, de manera que un 6 es c[…] tinuarà considerant un 6.

Aquesta és una bonificació addicional a les que tenen [...] miniatures de cavalleria en carregar (*atropellar* i *atac a[…] cional*), però també s'aplica contra les miniatures de cav[…] ria enemigues i no es perd si la miniatura rep una càrreg[…] cavalleria enemiga.

Si es lliura un combat múltiple, caldrà diferenciar les mini[…] res que combaten amb una llança de cavalleria de la resta; [...] tant, efectua les tirades per separat o fes servir daus de d[…] rents colors.

Si la miniatura armada amb la llança de cavalleria no carr[…] tampoc no rebrà la bonificació d'aquesta arma i haurà de [...] tar amb l'asta de l'arma (es considera una arma de mà).

No es pot utilitzar una llança de cavalleria quan es va a pe[…]

[AR]MES LLANCÍVOLES

[…]enables, les javelines i les destrals llancívoles són armes [dise]nyades especialment per ser llançades en comptes de per [ser ut]ilitzades en combat cos a cos. Encara que poden resultar [sem]blants a les armes dissenyades per lluitar cos a cos, solen [ser] més petites i més pesants perquè siguin més equilibrades a [l'hor]a de ser llançades. Una miniatura que tingui una arma [llanc]ívola pot utilitzar-la en combat cos a cos; en aquest cas, [comp]ta com una espasa o una destral i no se li apliquen regles [espec]ials. Un guerrer amb un venable no pot donar suport a [un a]ltre guerrer, com podrien fer-ho els llancers o els piquers.

[Una] miniatura pot llançar la seva arma en la fase de tir d'igual [mane]ra que una miniatura armada amb un arc o una ballesta [disp]araria amb la seva arma. A més, però, una miniatura que [est]igui carregant i porti una arma llancívola també podrà [llanç]ar-la contra la miniatura contra la qual carrega just abans [d'ent]rar en combat cos a cos. Aquesta és una regla especial [que] permet al guerrer disparar mentre es mou.

[Per r]epresentar que un guerrer tira la seva arma llancívola [ment]re carrega, el jugador mou la miniatura com en una [càrr]ega normal, però l'atura 2 cm abans d'entrar en contacte [amb] la miniatura enemiga. Aleshores tira la seva arma llancívola contra aquesta miniatura. El llançament es resol exactament igual que si hagués tingut lloc en la fase de tir, encara [que] ens trobem en la fase de moviment. Si l'enemic no mor a [causa] d'aquest tir, el jugador ha d'acabar el moviment de [càrr]ega i entrar en contacte base amb base amb l'enemic con[tra e]l qual carregava; per contra, si l'enemic mor, la miniatura [pot] acabar el seu moviment com li sembli. Fixa't que això [perm]et matar un enemic contra el qual es carregava fins i tot [abans] d'arribar a la càrrega i després carregar contra un altre [enem]ic diferent. Les miniatures equipades amb armes llancívol[es] en tenen un nombre il·limitat, però només en poden [llanç]ar una en cadascun dels torns de joc.

[…] càrrega contra l'Orc, s'atura per llançar la seva destral i, com […] hi aconsegueix fer caure l'enemic, completa la seva càrrega.

[FU]ETS

[…] que els fuets se solen utilitzar per distreure els oponents i forçar-los a obrir la guàrdia, a les mans d'un expert [poden] infligir ferides importants. Els fuets es consideren [arme]s llancívoles amb una força i un abast més reduïts. [Aque]sta força i aquest abast, però, variaran segons qui [l'em]punyi el fuet (el fuet d'un Orc serà molt menys letal que el [d'u]n Balrog) i les seves característiques s'ofereixen juntament amb el perfil d'atributs de la miniatura que l'empunyi.

ARCS: ANDANADA DE FLETXES

Grups d'arquers poden coordinar els seus tirs i llançar andanades de fletxes sobre els enemics a gran distància (fins i tot contra objectius que estan fora de la línia de visió!). Aquest tipus de tir incrementa l'abast de l'arma de projectils, però en redueix la precisió i només és efectiu contra formacions enemigues denses.

Un grup de deu miniatures o més armades amb arcs (únicament i exclusivament) que estiguin en contacte base amb base amb almenys un altre membre del grup i des d'almenys el principi de la fase de tir poden declarar que dispararan una andanada. Podran fer-ho si totes tenen el mateix tipus d'arc (arc èlfic, arc, arc nan o arc orc) i cap d'elles no ha mogut més de la meitat de la seva capacitat de moviment en la fase de moviment d'aquest torn (igual que qualsevol altra miniatura que vulgui disparar amb el seu arc).

L'abast dels arcs quan es dispara una andanada es duplica, però no es poden triar com a objectiu miniatures que estiguin a una distància de 42 cm o menys, ja que estan massa a prop per disparar-los amb foc indirecte (per exemple, amb un arc èlfic es podrà disparar a miniatures que estiguin a una distància entre 42 i 112 cm).

Les miniatures del grup que dispara poden triar com a objectiu de la seva andanada qualsevol miniatura enemiga que es trobi dins aquest abast, encara que no es trobi dins la seva línia de visió (sempre que hi hagi almenys una miniatura amiga sobre el camp de batalla que sí que vegi l'objectiu al qual disparen).

Si es compleixen les condicions per disparar, cada miniatura del grup llança un dau. Només aconseguiran impactar amb un resultat de 6, independentment del seu atribut de Tir.

Després de determinar quants dels tirs de l'andanada impacten, el jugador que controla l'objectiu original decideix en quina miniatura (incloent-hi el mateix objectiu original) que es trobi a 14 cm de l'objectiu original recau el primer impacte. Tot seguit, el jugador que controla el grup que ha disparat decideix quina miniatura a 14 cm de l'objectiu original rep el segon impacte. Tots dos jugadors es van alternant d'aquesta manera fins que s'hagin assignat tots els impactes o fins que totes les miniatures dins un radi de 14 cm de l'objectiu original hagin rebut un impacte.

Si hi ha miniatures amigues a 14 cm de l'objectiu original, les miniatures de la Llum no poden disparar i han de triar un altre objectiu. Les miniatures de la Foscor podran disparar encara que es doni aquesta circumstància.

Les barreres només comptaran com en la *trajectòria del tir* si estan entre el grup que dispara i l'objectiu, i aquest es troba en contacte base amb base amb la cobertura. Les miniatures que es trobin a l'interior d'un bosc sempre es beneficiaran d'una tirada en la *trajectòria del tir* pels arbres, i les miniatures que estiguin a l'interior d'edificis o que tinguin alguna mena de protecció sòlida sobre els caps no podran ser malmeses pel foc indirecte.

Generalment, les miniatures només podran ser impactades una vegada per una mateixa andanada de fletxes, però les criatures extremadament grans podran ser ferides per més d'una fletxa. Les miniatures disposades sobre bases grans (bases de 40 mm o més) poden ser impactades una vegada per cada Ferida en el seu perfil d'atributs. Per exemple, les miniatures de cavalleria podran ser impactades dues vegades (una vegada el genet i una altra la muntura), mentre que el Bàlrog pot rebre fins a 10 impactes!

ESCUTS

Si una miniatura porta escut, la seva habilitat addicional per defensar-se es reflecteix mitjançant un increment de +1 en el seu atribut de Defensa.

Un guerrer equipat amb una arma a dues mans o amb una pica no pot dur, a més, un escut: no li queden mans per aguantar-lo!

Si un guerrer està equipat amb un escut i amb un arc o una ballesta, s'assumeix que no pot utilitzar-los al mateix temps, de manera que les miniatures que duen arc o ballesta no reben aquest modificador addicional del seu atribut de Defensa. Sí que es beneficien, però, de les regles per a escuts que es descriuen tot seguit.

Un guerrer a peu equipat amb escut pot lluitar adoptant una estratègia defensiva i centrar tots els seus esforços a evitar tots els atacs dels seus oponents. Això s'anomena *escudar-se*. Si un jugador vol que un dels seus guerrers s'escudi, ha de dir-ho a l'inici del combat.

Una miniatura de cavalleria no es pot escudar, només ho poden fer les miniatures a peu.

Si un guerrer s'escuda, pot llançar dos daus per cada Atac de què disposi en el seu perfil d'atributs per determinar qui guanya el combat. Per tant, un guerrer amb un atribut d'Atacs d'1 llançarà dos daus, un amb 2 Atacs llançarà quatre daus, etc. Si el guerrer guanya el combat, no podrà ferir cap dels seus enemics, però aquests retrocediran la distància habitual per haver perdut el combat (encara que ell no pugui copejar-los mentre es retiren).

Com pots veure, l'avantatge d'escudar-se és que dón[a] possibilitats a la miniatura de guanyar el combat. El des[avan]tatge és que, si guanya, no podrà ferir cap adversari. En [con]seqüència, escudar-se només resulta pràctic quan é[s] important la supervivència del guerrer que eliminar l'en[emic].

Si un guerrer està travat en un combat múltiple, escu[dar-se] només resulta efectiu si tots els guerrers del mateix bànd[ol ho] fan. Per tant, en un combat amb tres miniatures en un b[àndol], per exemple, totes s'hauran d'escudar; en cas contrari, c[ap no] podrà fer-ho.

Una miniatura equipada amb llança o pica no pot donar s[uport] a una miniatura amiga en un combat amb un guerrer que [s'es]cudi: l'escut i els intents de protegir-se del guerrer inter[fe]xen en els moviments de la llança o la pica.

Un guerrer tombat a terra també es pot defensar escuda[nt-se]. Aquesta és la millor resposta contra un atac, ja que, al c[apda] la fi, un guerrer que és a terra no pot ferir el seu enemic [enca]ra que guanyi el combat.

CAPES ÈLFIQUES

Si el portador d'una capa èlfica està parcialment ocu[lt, no] podrà ser vist a distàncies de més de 14 cm (la miniatura [sem]bla part del paisatge). Això implica que les miniatures e[nemi]gues no podran carregar contra ella, disparar-li, ni triar-l[a com] a objectiu dels seus poders màgics si es troben a una dis[tància] de més de 14 cm i la miniatura portadora de la capa èlf[ica es] troba parcialment oculta.

Una capa èlfica no té cap efecte en una miniatura que v[agi en] una muntura.

ESTENDARDS

...majoria d'exèrcits porten a la batalla estendards, tòtems o ...nes amb els símbols de la seva gent i dels seus líders. ...mples de símbols famosos són l'Arbre Blanc de Góndor, ...l Vermell de Sàuron, el cavall dels Rohirrim i la Mà Blan... de Saruman, però n'hi ha moltíssims més.

...UIPAR ELS GUERRERS ...B ESTENDARDS

...cost en punts addicional que s'especifica en la seva des...ció d'equip, un guerrer pot portar un estendard. Una força ...incloure un nombre de portaestendards igual o més petit ...el nombre d'herois que contingui.

...miniatura que porti un estendard pot dur una armadura i ...en una muntura, però no pot fer servir cap altra mena ...quip o arma. Una miniatura a la qual s'equipi amb un ...ndard perdrà tot l'equip i les armes que portés anterior...nt. Les miniatures equipades amb un estendard lluiten ...l que si duguessin una arma a dues mans, excepte pel fet ...no obtenen cap bonificació en la seva tirada per ferir i que ...en combatre fins i tot sobre una muntura.

...un guerrer que porti un estendard mor, una miniatura ...en contacte base amb base amb ell pot deixar totes les ...armes i equip (menys l'armadura) i recollir l'esten...d del terra (el jugador ha de substituir la miniatura que ha ...llit l'estendard per una amb estendard). Les miniatures ...poden recollir un estendard mentre estan travades en ...bat cos a cos. Si ningú no recull l'estendard immediata...nt, es perdrà en la batalla.

...herois no poden ni portar ni recollir estendards, llevat que ...specifiqui el contrari en la seva descripció.

...NIFICACIONS DE COMBAT

...considera que totes les miniatures que estiguin a 8 cm d'un ...estendard amic estan dins el radi d'acció de l'estendard.

Si almenys una miniatura d'un combat està dins el radi d'acció d'un estendard amic, es considera que tot el combat està dins el radi d'acció de l'estendard. Si un combat està dins el radi d'acció d'un estendard, el bàndol al qual pertanyi aquest estendard es podrà beneficiar de les bonificacions de combat de l'estendard.

No cal dir que, perquè l'estendard aporti les seves bonificacions als combatents, el seu portador haurà d'estar dret o muntat, però mai tombat (ja que amb prou feines seria visible i, per tant, efectiu).

La bonificació de combat d'un estendard permet al jugador que el controla repetir una de les tirades per determinar qui guanya el combat. El jugador llança els daus de la manera habitual, només que pot decidir repetir la tirada d'un dels daus. Com és habitual, el segon resultat preval sobre el primer. Això no afecta en res la tirada per ferir.

En un combat en què tots dos bàndols es trobin dins el radi d'acció d'un estendard amic, els dos jugadors podran repetir una de les tirades per impactar, cosa que poden decidir fer fins i tot després de veure el resultat que ha obtingut el seu oponent en repetir la tirada. Per exemple, en un combat en què la millor tirada del Bàndol de la Llum és un 4 i la millor del de la Foscor és un 3, el jugador de la Foscor decideix repetir una de les seves tirades de daus. Obté un 5 i en aquest moment seria ell qui guanyaria el combat. Però el jugador de la Llum no ho pot permetre i decideix repetir ell també una de les seves tirades de daus: obté un 6 i guanya el combat!

Es poden fer servir punts de Poder per modificar la tirada final després que s'hagin repetit les tirades desitjades i s'hagin establert quins són els resultats finals. Els jugadors no poden esperar a veure si l'oponent utilitza punts de Poder i decidir aleshores si repeteixen o no una tirada.

CAVALLERIA

Les miniatures de cavalleria són molt poderoses en qualsevol exèrcit. Aquesta secció descriu totes les regles per a cavalleria. Entenem per cavalleria totes aquelles miniatures muntades. El més comú és muntar a cavall, però les miniatures muntades en Wargs també es consideren cavalleria.

QUINES MINIATURES PODEN MUNTAR?

Llevat que s'especifiqui el contrari, només els Homes i els Elfs poden muntar cavalls, mentre que solament els Orcs poden muntar Wargs. La resta de miniatures només poden muntar les muntures incloses en les seves opcions d'equip. Les miniatures amb Força 6 o més no poden anar sobre cap muntura.

ATRIBUTS PER A MUNTURES

Una miniatura de cavalleria es compon de genet i muntura i, per això, té dos perfils d'atributs:

	C	F	D	A	Fe	V
Genet de Rohan	3/4+	3	5	1	1	3
Cavall	0	3	4	0	1	3

Com pots veure, els cavalls tenen un atribut de Combat de 0 i no tenen Atacs. Quan un genet de Rohan pren part en un combat, el seu cavall no hi participa. El cavall no llança daus per atacar i, en cas que el seu genet guanyi el combat, tampoc no llançarà daus per ferir l'enemic. Tot seguit, explicarem en profunditat com combat la cavalleria.

MOVIMENT DE LA CAVALLERIA

Les miniatures de cavalleria es mouen de la mateixa m que les que van a peu, encara que s'apliquen algunes r addicionals i algunes excepcions. Veuràs que moltes d'a tes excepcions són òbvies, com ara que un cavall no p pujar per una escala.

QUI HI VEU, EL GENET O LA MUNTUR

La línia de visió d'una miniatura de cavalleria semp determinada pel que veu el genet. Això és degut al fet q el genet qui dirigeix la muntura i és la seva visió la que li quin camí prendre. Això és important per establir si el gu pot disparar o carregar contra una miniatura enemiga (co ta la pàgina 16).

MOURE'S A TRAVÉS DE TERRENY DIFÍC

El terreny difícil és massa dens o perillós perquè la caval el travessi a tota velocitat. No obstant això, una miniatu cavalleria pot travessar el terreny difícil sempre que ho molt a poc a poc i amb cura. Per representar això, la dist que es mogui una miniatura de cavalleria per terreny d compta com a quatre vegades la distància recorreguda dir, si una miniatura de cavalleria es mou 4 cm a trav terreny difícil, es considera que s'ha mogut 16 cm). A mentre estiguin en terreny difícil, les miniatures de caval no obtenen les bonificacions habituals en carregar (atrop i atac addicional), ni tan sols la bonificació de les llanc cavalleria (consulta la pàgina 44).

BARRERES I OBSTACLES

Quan s'hagin de creuar o saltar barreres, sempre hauràs de tenir en compte l'alçada de la muntura i no la del genet. Com que els cavalls es modelen en posicions molt diverses, hauràs d'estimar-ne aproximadament l'alçada, sense considerar detalls com ara que estigui saltant o tingui el cap alçat.

Afortunadament, a la vida real gairebé tots els cavalls tenen la mateixa alçada, de manera que podem assumir que tots els del joc també la tenen. Un cavall dels Rohirrim, igual que un warg, té una alçada de 40 mm; per tant, una muntura podrà saltar sense penalització totes les barreres que tinguin una alçària o una amplària de menys de 20 mm (la meitat de la seva alçada). Qualsevol barrera l'alçària o l'amplària de la qual estigui entre la meitat i la mateixa alçada de la muntura (és a dir, entre 20 i 40 mm, tots inclosos) es considera un obstacle i pot ser saltada. Qualsevol barrera més alta o més ampla és, simplement, infranquejable. Com hauràs notat, això és diferent del cas de les miniatures que van a peu, que poden saltar obstacles de fins al doble de la seva alçada (ja que en salten una part i n'escalen la resta, una cosa que les muntures no poden fer).

SALTAR

La muntura no saltarà un forat més gran que el doble de la seva alçada.

La cavalleria pot saltar obstacles de la manera següent: llança un dau i consulta el resultat a la Taula de Salts (consulta la pàgina 19) de la mateixa manera que ho faries per a un guerrer a peu. Si obtens un 1 en la tirada, encara tens una altra possibilitat. Efectua una altra tirada per veure si aquesta vegada hi ha sort. Si treus un altre 1, no tan sols no aconseguiràs que la miniatura salti l'obstacle, sinó que el genet caurà de la muntura. Consulta la Taula de Caiguda de Genets.

ALTRES EXCEPCIONS

Les miniatures de cavalleria no poden grimpar, ajupir-se ni amagar-se. Les muntures no podran portar a terme aquestes accions ni encara que els seus genets hagin desmuntat. Les miniatures de cavalleria no poden pujar per les escales de mà. Tampoc no poden pujar escales molt estretes o costerudes, tot i que es poden moure fins a la meitat de la seva capacitat de moviment per escales que siguin amples i de pendent poc pronunciat. Així, un cavall podria pujar per un tram d'escales de pedra que fos l'accés a un edifici públic, però seria incapaç de pujar per l'escala de cargol d'una torre. En cas de dubte, tots els jugadors s'han de posar d'acord sobre això abans de començar la partida.

MUNTAR I DESMUNTAR

Una miniatura pot muntar qualsevol muntura l'alçada de la qual fins a la sella no sigui més gran que el doble de l'alçada del genet. Pujar a la sella es considera un salt i, per tant, caldrà fer una tirada a la Taula de Salts. Amb un resultat d'1, l'intent de la miniatura d'enfilar-se a la muntura haurà estat fallit; amb un resultat de 2 a 5, l'intent tindrà èxit, però la miniatura no es podrà moure més; finalment, amb un 6, la miniatura tindrà èxit en el seu intent i podrà efectuar el moviment que li quedi al genet (per exemple, un Orc es mou 7 cm, entra en contacte amb un warg sense genet i, en treure un 6 a la tirada per muntar, pot completar el seu moviment desplaçant-se uns altres 7 cm).

Desmuntar és automàtic, només has de col·locar la miniatura a peu en contacte base amb base amb la seva muntura. El genet pot desmuntar a l'inici del seu moviment i realitzar el seu moviment normal (a peu) durant aquest torn. No obstant això, el genet també pot desmuntar després d'haver-se mogut qualsevol distància sobre la seva muntura, tot i que en aquest cas no es podrà moure més durant aquest mateix torn i es considera que ha consumit tota la seva capacitat de moviment (igual que la muntura). Sigui com sigui, quan el genet desmunti, la muntura haurà de fer un *test de valor* (consulta la secció Valor).

EL TIR I LA CAVALLERIA

Quan es dispara a una miniatura de cavalleria, cal tenir en compte que hi ha la possibilitat d'impactar en la muntura en comptes del genet. En les línies següents t'expliquem totes aquestes possibilitats i què cal fer quan genet o muntura cauen morts al camp de batalla.

OBJECTIUS A CAVALL

Quan es dispara a una miniatura de cavalleria es considera que la muntura està en la *trajectòria del tir*. Per tant, s'ha de llançar un dau: amb un 1, un 2 o un 3 haurà estat impactada la muntura, mentre que amb un 4, un 5 o un 6 haurà estat impactat el genet.

IMPACTES EN MUNTURES

Els impactes rebuts per una muntura es resolen igual que els rebuts per un guerrer a peu. Si mor la muntura, el genet cau a terra. El genet haurà de ser reemplaçat per una versió a peu de la miniatura i s'haurà de determinar a la Taula de Caiguda de Genets si la muntura ha resultat ferit a conseqüència de la caiguda.

Si mor el genet, la muntura sortirà fugint i totes dues miniatures hauran de ser retirades del camp de batalla. Si els jugadors fan servir les regles avançades de *Valor*, hi ha la possibilitat que la muntura es quedi al camp de batalla encara que el genet hagi mort (consulta la secció *Valor*).

TAULA DE CAIGUDA DE GENETS

Dau	Resultat
1	**Cau a terra:** el genet cau aparatosament a terra i rep un impacte de Força 3. Si sobreviu, es deixa tombat al costat de la seva muntura i no podrà fer res més durant aquest torn. Si estava travat en combat, haurà de lluitar des de terra.
2-5	**Es posa dret:** el genet cau, però aconsegueix posar-se dret i espolsar-se. No obstant això, no podrà fer res més durant aquest torn. Si està travat en combat i guanya, no podrà copejar el seu adversari.
6	**Salta de la muntura:** el genet salta àgilment de la sella, preparat per combatre l'enemic. La miniatura és reemplaçada per una miniatura a peu i no sofreix cap penalització addicional.

EL COMBAT I LA CAVALLERIA

En general, les miniatures de cavalleria combaten com les de peu i tant el genet com la seva muntura pertanyen al mateix combat. Evidentment, serà el genet qui prengui una part més activa en el combat mentre la muntura aporta l'ímpetu de la seva embranzida i la velocitat. No obstant això, en el cas de bèsties ferotges, com ara els Wargs (muntats normalment per Orcs), la muntura pot resultar més letal fins i tot que el seu genet i de vegades continuarà lluitant encara que el genet hagi mort.

Per representar aquesta situació, el genet combat de la manera habitual, mentre que la muntura no combat. El genet, però, pot fer servir els atributs de Combat, Força i/o Atacs de la muntura en comptes dels seus. En efecte, pot fins i tot barrejar els atributs de l'un i l'altre: per exemple, el genet podria utilitzar el seu atribut de Combat i la Força de la muntura, etc.

Compara, per exemple, els atributs d'un genet de Rohan i d'un genet de Warg:

	C	F	D	A	Fe	V
Genet de Rohan	3/4+	3	5	1	1	3
Cavall	0	3	4	0	1	3
	C	**F**	**D**	**A**	**Fe**	**V**
Genet de Warg (Orc)	3/5+	3	4	1	1	2
Warg	3	4	4	1	1	2

El genet de Rohan farà servir els seus propis atributs, ja que són millors que els del cavall que munta; però, en cas de guanyar el combat, el més probable és que l'Orc utilitzi la Força del Warg, que és més gran que la seva, per intentar ferir l'enemic.

CÀRREGA DE CAVALLERIA

L'avantatge més gran de muntar un cavall (o similar) és que el guerrer que efectua una càrrega al seu damunt és gairebé imparable; l'ímpetu i el pes de la muntura llançaran a terra l'enemic gairebé de segur. Hem creat dues regles per representar això.

Quan un guerrer muntat carregui sob[…] altre a peu, rebrà les bonificacions segü[…] atac addicional i atropellar.

Una miniatura muntada rep aquestes […] bonificacions independentment del no[…] d'enemics contra els quals carregui (se[…] que tots siguin miniatures a peu). Les bo[…]cacions s'apliquen fins i tot encara q[…] miniatura a cavall rebi, al seu torn, la cà[…] d'un o de més enemics a peu.

Aquestes bonificacions no s'apliquen […] la miniatura de cavalleria carrega contr[…] altra o unes altres miniatures de cavaller[…]

En definitiva, per beneficiar-se d'aqu[…] bonificacions, la miniatura de cavalleri[…] d'haver carregat i ha de lluitar exclusiva[…] contra miniatures a peu.

ATAC ADDICIONAL

Aquesta bonificació confereix un atac mé[…] miniatura de cavalleria. Per tant, un genet […] 1 Atac en podria fer 2, un amb 2 Atacs en podria fer 3, etc.

Aquest atac addicional se suma fins i tot quan el genet fa[…]vir l'atribut d'Atacs de la seva muntura (perquè és millo[…] el seu). Per exemple, una miniatura sobre una bèstia alada[…] té 2 Atacs en tindria 3 en carregar.

ATROPELLAR

Si una miniatura amb aquesta bonificació guanya el com[…] tots els seus oponents cauran a terra (excepte aquells […] Força 6+; aquests guerrers només cauran a terra com a co[…]qüència d'aquesta regla en cas que la muntura tingui ta[…] Força 6 o superior).

Un enemic que caigui a terra a causa d'aquesta regla s'h[…] de continuar retirant 2 cm. La miniatura es deixa aleshore[…] panxa enlaire per representar que està ajaguda a terra. […] significa que aquesta miniatura rebrà el doble de cops, i[…] que una miniatura que combati tombada. Si és objecte d'u[…] de més càrregues abans que tingui opció d'aixecar-se, h[…] de combatre des de terra (consulta la pàgina 21).

Un guerrer atrapat que sigui atropellat rep el doble de c[…] però això no significa que rebi el doble del doble de cops […] estar atrapat i per haver estat atropellat): la penalització no[…] s'aplica una vegada i serveix per a totes dues situacions.

Posem que un genet de Rohan carrega contra dos Orcs. Ll[…] els daus per determinar el vencedor del combat (dos dau[…] del seu Atac i l'addicional perquè carrega a cavall) i gua[…] Tots dos Orcs serien atropellats i caurien a terra. El gene[…] Rohan tindria l'opció de dirigir un atac contra cadascun […] Orcs (que es convertirien en dos atacs cadascun perqu[…] Orcs es troben a terra) o els dos contra el mateix enemic […] rebria quatre cops). La decisió més sàvia és fer prime[…] dues tirades per ferir del seu propi atac i decidir, depenent […] resultats obtinguts, qui copejar amb les dues tirades que li[…] ten de l'atac addicional.

COPS CONTRA LES MUNTURES

Si un guerrer muntat perd el combat, els seus enemics p[…] optar per copejar la muntura o el genet. Això queda a disc[…]

[…]jugador que efectua els atacs, el qual, en cas de tenir més […]atac, podrà distribuir-los entre muntura i genet a la seva […]. Tingues en compte que ni el genet ni la muntura es con[…]en en la trajectòria de l'impacte com succeeix amb el tir: […] estan prou a prop per poder triar qui copegen.

[…] de determinar els efectes de tots els atacs contra la […] i el genet, la primera mor, el genet haurà de fer una […] a la Taula de Caiguda de Genets (com succeeix en el cas […]).

[…] el genet qui mor, la seva muntura sortirà fugint i totes […] miniatures hauran de ser retirades del camp de batalla. Si […] fan servir les regles avançades de Valor, hi ha la […] que la muntura es quedi al camp de batalla encara […] el genet hagi mort (consulta la secció Valor).

[…]MBATRE DARRERE D'UNA BARRERA

[…] de cavalleria poden defensar darrere d'una […] de la manera normal, però no obtenen les seves boni[…] a la càrrega per carregar contra la infanteria que […] darrere d'una barrera.

[…]UNTURES MONSTRUOSES

[…] muntures són tan grans i poderoses que poden escla[…] altres miniatures de cavalleria com si fossin soldats de […] Les muntures amb Força 6 o superior es classifiquen com […] muntures monstruoses.

[…] muntures monstruoses es consideren cavalleria i s'atenen […] regles normals de cavalleria, llevat del fet que, per a […] totes les miniatures que hi ha al camp de batalla (excep[…] altres muntures monstruoses, a les quals consideren […] cavalleria) són miniatures a peu. Això significa que les mun[…] monstruoses obtenen les regles especials atac addicional […] atropellar fins i tot quan combaten contra les miniatures de […]valleria enemigues.

[…] una miniatura de cavalleria és atropellada, la muntura cau […] i el genet també cau i es deixa a terra tombat en contacte […] la muntura. El genet sofreix un impacte de Força 3 com si […] obtingut un 1 a la Taula de Caiguda de Genets. Això […] la possibilitat que el genet es faci mal en la caiguda o […] la seva muntura caigui damunt d'ell i l'aixafi. La muntura […] igual que qualsevol altra muntura el genet de la qual ha mort, és a dir, es retirarà immediatament del joc tret que els jugadors facin servir les regles avançades de Valor. En aquest cas hi ha la possibilitat que la muntura es quedi al camp de batalla encara que el genet hagi mort (consulta la secció Valor).

A més, quan es dispara contra una muntura monstruosa, les possibilitats d'encertar la muntura són més altes que les d'encertar el genet (a causa, evidentment, de la seva grandària). Llança un dau per cada impacte que sofreixi la miniatura. Amb un resultat d'1, 2, 3 o 4 l'impacte l'haurà sofert la muntura, mentre que amb un resultat de 5 o 6 l'haurà sofert el genet.

ELS PODERS MÀGICS I LA CAVALLERIA

Si una miniatura fa servir un poder màgic (com ara Immobilitzar, per exemple) contra una miniatura de cavalleria, l'objectiu de l'encanteri sempre serà el genet (llevat que s'especifiqui una altra cosa en la descripció de l'encanteri), ja que considerem que és aquest qui dirigeix el moviment de la muntura. Si el genet es veu afectat, també la muntura es veurà afectada (en el cas del poder màgic esmentat, tota la miniatura resultarà immobilitzada). No obstant això, si el genet té punts de Voluntat i vol utilitzar-los per resistir-se a l'encanteri, podrà fer-ho normalment.

El poder màgic Projectil Màgic és una excepció a aquesta regla. En aquest cas, si no es resisteix a aquest poder màgic, tant la muntura com el genet s'hauran de desplaçar cap enrere i tots dos sofriran l'impacte; el genet caurà de la muntura automàticament i es considerarà que tots dos han estat atropellats.

Les miniatures de cavalleria que es trobin en el camí d'una miniatura que ha sofert l'efecte d'un Projectil Màgic (o que hi estiguessin travades en combat cos a cos) seran víctimes d'uns efectes semblants. Tant la muntura com el genet seran empesos per Projectil Màgic, tots dos sofriran un impacte de Força 3, el genet caurà automàticament de la muntura i es considerarà que tots dos han estat atropellats. La muntura no caurà a terra si té un atribut de Força 6 o superior, llevat que la miniatura objectiu de l'encanteri tingui també un atribut de Força 6 o superior.

Si els jugadors fan servir les regles avançades de Valor i la muntura resulta separada del seu genet, hi ha la possibilitat que la muntura no fugi i es quedi al camp de batalla (consulta la secció Valor).

ELS MÛMAKIL

Els Mûmakil són enormes bèsties de guerra procedents del llunyà Sud (alguns habitants de la Terra Mitjana també els anomenen olifants) que van ser utilitzades pels Hàradrim contra Góndor i els seus aliats en la Batalla dels Camps del Pelennor, amb resultats devastadors. Aquestes bèsties de guerra gegantines transporten sobre seu una torre construïda amb fusta i pells, anomenada castell, en què se situen els mortífers arquers hàradrim.

EL CASTELL

El comandant del Mûmak se situa a la part superior del castell i és qui el controla mitjançant unes llargues regnes que arriben a les sensibles orelles de l'animal. El comandant és un cabdill hàradrim equipat amb armadura i amb una llança i es considera que és el genet del Mûmak. No obstant això, en determinar el nombre de miniatures incloses en el teu exèrcit (per exemple, per calcular quan resultarà *desmoralitzat*), el Mûmak i el comandant compten com a dues miniatures i no pas com a una, que és el cas de les miniatures de cavalleria.

A l'inici de la partida i abans d'efectuar el desplegament, el jugador del Bàndol de la Foscor pot situar fins a un màxim de dotze guerrers hàradrim (no valen els herois!) al castell del Mûmak (i és molt recomanable que vagin armats amb arcs).

Els Hàradrim que vagin muntats en el Mûmak no poden donar-lo voluntàriament mentre l'animal continuï amb Les miniatures es poden moure normalment dins la secc castell que ocupen. També es poden moure d'una plata a la següent (saltar o grimpar cap amunt o cap avall d'un taforma a la següent és un moviment automàtic que sem realitza amb èxit, encara que consumeix tot el moviment miniatura i, per tant, impedeix que dispari).

Si la miniatura que està en la posició de control result truïda, una miniatura hàradrim del castell ocuparà el se immediatament per fer-se càrrec de les regnes del M Des d'aquest precís moment, aquesta miniatura no podr parar amb el seu arc i haurà de gastar el seu movime grimpar a la part superior del castell al més de pressa po

Recorda que per als Hàradrim amagar-se és una acció co i, per això, les miniatures del castell no es poden to voluntàriament. Si es veuen obligades a tombar-se (c conseqüència d'un encanteri, de l'impacte d'una màqu guerra, etc.), s'han d'aixecar tan aviat com puguin.

Si totes les miniatures del castell moren, l'animal co lluitant normalment, encara que s'arrisca a córrer en est da (consulta la pàgina 55).

DESTRUCCIÓ DEL CASTELL DEL MÛMAK

Si el castell resulta destruït, els tripulants del castell sofriran danys habituals a conseqüència de la caiguda i el jugador que els controla els situarà en el punt més pròxim del tauler que estigui en contacte amb la base del Mûmak.

Si el Mûmak mor, les miniatures del castell sofriran els danys de la caiguda i un impacte de Força 9, després del qual els supervivents seran situats pel jugador que els controla en el punt més pròxim del tauler en contacte base amb base amb la base del Mûmak. Tot seguit, es retira la miniatura del Mûmak i se substitueix per una àrea de terreny difícil de la mateixa amplada que la base del Mûmak i d'una alçària de 5 a 8 cm.

MOVIMENT DEL MÛMAK: LA CÀRREGA TREPITJADORA

Un Mûmak a la càrrega se sol obrir pas de la manera més sagnant, trepitjant els seus oponents i llançant-los per l'aire com una successió de ninots de drap. Per representar això, el Mûmak només es pot moure en una única direcció. Quan vulguis moure el Mûmak, primer gira la seva base per encarar l'animal en la direcció en què vulguis moure'l. Mentre el gira, el Mûmak es pot posar en contacte amb altres miniatures o amb elements de terreny. En el cas de miniatures, treu-les fora de la trajectòria de rotació de l'animal per la ruta més curta. En cas que hi hagi elements de terreny bloquejant la seva rotació, allunya el Mûmak el que sigui imprescindible perquè completi la rotació.

Quan el Mûmak s'hagi encarat en la nova direcció, inicia la seva càrrega imparable. Mou la miniatura fins a 20 cm cap endavant ignorant les zones de control de les miniatures enemigues.

Si el Mûmak entra en contacte amb una o més miniatures mentre es mou cap endavant, les trepitjarà automàticament causant tres impactes de Força 9 a cada miniatura. En les miniatures de cavalleria (incloent-hi les muntures monstruoses) tant el genet com la muntura reben tres impactes cadascun. Si el genet sobreviu però la muntura és destruïda, el genet surt llançat per l'aire i haurà d'efectuar una tirada a la Taula de Caiguda de Genets i, tot seguit, situar-se en contacte amb el Mûmak. Si el genet mor però la muntura no, l'animal fuig espaordit com a conseqüència del pànic i es retira immediatament del tauler (com si hagués estat aniquilat pel Mûmak). Les muntures que, a més, siguin herois (com ara Gwaihir) poden continuar lluitant normalment si sobreviuen al *trepig* del Mûmak.

Si una miniatura enemiga sobreviu al *trepig* del Mûmak, aquest es detindrà (exactament igual que una miniatura normal quan carrega) i lluitarà contra l'enemic durant la fase de combat de la manera habitual.

Si la miniatura mor a causa de la càrrega *trepitjadora*, el Mûmak pot continuar el seu moviment i seguir *trepitjant* miniatures al seu pas fins que arribi al terme de la seva distància de moviment (20 cm) o no aconsegueixi abatre l'enemic i s'hagi d'aturar.

Si el Mûmak entra en contacte amb una miniatura del seu mateix bàndol, el jugador pot decidir o bé *trepitjar-la* i veure si elimina la miniatura per continuar endavant amb la seva càrrega (la vida és dura per als exèrcits de Mórdor!) o bé aturar-se (potser s'ha topat amb un Nazgûl).

Si l'enemic obté la iniciativa i carrega contra el Mûmak, pot retenir-lo en el seu lloc i evitar que es mogui de la manera habitual (una tàctica molt recomanable!).

TERRENY DIFÍCIL I BARRERES

Els Mûmakil no poden saltar, grimpar, ajeure's o defensar barreres. No es poden moure a través de terreny difícil, excepte per creuar elements d'escenografia aquàtics (en aquests casos, la seva velocitat de moviment es redueix a la meitat). Com que els Mûmakil tenen una agilitat molt limitada, no poden travessar barreres de més de 4 cm d'alt o d'ample. Les barreres més petites poden creuar-les sense penalitzacions.

DISPARAR DES DEL MÛMAK

Els guerrers hàradrim poden disparar amb els seus arcs normalment sempre que no hagin cobert més de la meitat de la distància del seu moviment en el castell (el moviment del Mûmak no afecta la seva habilitat per disparar). És important destacar que l'abast dels seus tirs (així com el dels tirs enemics, els encanteris que es llancin sobre ells i qualsevol altre

aspecte que impliqui un radi d'abast) es calculen des de les bases de les miniatures i no des de la del Mûmak. Les miniatures del castell poden disparar encara que el Mûmak estigui travat en combat. A més, poden disparar a enemics que estiguin combatent contra el mateix Mûmak, però es considerarà que aquest està en la trajectòria del tir.

DISPARAR CONTRA EL MÛMAK

A causa de la grandària del Mûmak, l'enemic pot escollir com a objectiu dels seus tirs el Mûmak, el castell o qualsevol Hàradrim del castell que sigui visible. Si es tria com a objectiu un Hàradrim, el castell comptarà com un obstacle en la *trajectòria dels tirs*; però, si el castell frena l'impacte del projectil, l'adversari pot llançar per ferir el mateix castell.

Recorda que el castell i els seus ocupants estan a una gran altura de terra, per la qual cosa les miniatures enemigues probablement puguin disparar-los per sobre de miniatures del seu propi exèrcit, que no haurien d'estar en la *trajectòria de tir* (però comprova sempre la línia de visió des del punt de vista de les miniatures!).

Això també significa que les miniatures del Bàndol de la Llum poden designar com a objectiu el castell i els seus ocupants, fins i tot si el Mûmak està travat en combat cos a cos amb altres miniatures del Bàndol de la Llum. Per la mateixa raó, les miniatures de la Llum que carreguin contra el Mûmak i estiguin equipades amb armes llancívoles poden triar si llancen els seus venables o destrals contra el castell o contra els seus ocupants abans de completar la seva càrrega contra el Mûmak.

Si el castell, el Mûmak o una de les miniatures del castell són l'objectiu d'una màquina de setge o d'una andanada de fletxes, cadascun d'ells compta com un objectiu de batalla independent. Recorda que, en els resultats de 2 a 5 a la Taula de Dispersió, els impactes assignats al castell o a qualsevol dels seus ocupants es poden assignar al Mûmak si el jugador ho prefereix (fins i tot encara que, tècnicament, resultés impossible perquè la base del Mûmak estigués a més de 14 cm d'ells). Hi ha més detalls a la secció sobre màquines de setge.

LLUITAR CONTRA EL MÛMAK

El Mûmak lluita de la manera habitual, però s'ignora completament els Hàradrim del castell, ja que estan massa amunt per prendre part en el combat. Això implica que el comandant no pot fer servir els seus punts de Poder per modificar les t durant el combat.

Si un Mûmak a la càrrega guanya un combat, tots el oponents són *atropellats* independentment de qualsevo factor (això inclou les muntures monstruoses, fins i tot carregat contra el Mûmak en el mateix torn).

Els Mûmakil mai no poden ser *atropellats*, ni tan so màquines de setge, muntures monstruoses o per un Mûmak.

Si un Mûmak perd un combat, no retrocedeix davant del oponents i, per tant, mai no pot quedar *atrapat*. Per con sempre l'oponent (fins i tot en el cas d'haver guanyat el bat) el que ha de retrocedir davant del Mûmak (per des tat, després de descarregar els seus cops). Bàsicame situació es resumeix a entrar, atacar la bèstia i retroce nou a un lloc segur!

ESTAMPIDA

Els Mûmakil són difícils de controlar i, de vegades, embogir pel dolor. Quan això passa, és probable que se la destrucció tant en les files de l'enemic com en les prò

Cada vegada que un Mûmak sofreix una ferida, la min que el controla (o el mateix Mûmak, si no queden Hàra ha d'efectuar immediatament un *test de valor*. Si el M ha sofert múltiples ferides, s'ha de fer un test separ cadascuna de les ferides.

També s'ha d'efectuar un *test de valor* a l'inici de cada fa moviment del Bàndol de la Foscor si no queden mini damunt del castell o si el castell ha estat destruït.

Si se superen els tests, no passa res. Però, si no se super Mûmak iniciarà una *estampida* al començament de la fa moviment següent del Bàndol de la Foscor (després de moviments heroics). El jugador pot situar un marcador a tat de la base del Mûmak per indicar que no ha superat l da i a tall de recordatori perquè l'animal emprengui *l'esta da* en la seva pròxima fase de moviment.

Durant una *estampida*, el Mûmak està subjecte a les regles mals llevat que ha de recórrer la seva distància de movi completa (el jugador que el controla no en pot alentir el ment) i, a més, és el jugador del Bàndol de la Llum qui dec la direcció de la bèstia. En encarar el Mûmak, el jugador Llum tria la direcció en què el Mûmak emprendrà l'estam tenint en compte que durant el seu moviment pot trepitja miniatures de la Llum com de la Foscor. El jugador de la l pot encarar-lo de manera que, en recórrer la distància de n ment obligatòria, el Mûmak se'n surti del tauler (es cons que un Mûmak ha abandonat el tauler quan la seva base en contacte amb alguna de les vores del tauler); en aquest c Mûmak es considera una baixa.

Si el Mûmak que emprèn *l'estampida* entra en contacte an altre Mûmak, tots dos animals sofreixen tres impactes de l 9 a causa del xoc, però els seus castells queden indemnes.

Si el Mûmak emprèn *l'estampida* en la fase de moviment Hàradrim del castell no es podran moure ni tampoc dis en la fase de tir següent, ja que la situació només els pe vetllar per la seva vida. Al final del moviment *d'estampid* jugador de la Foscor ha de llançar un dau per cada mini que hi hagi al castell (aquesta tirada es pot modificar amb punts de Poder). Amb un resultat d'1, la miniatura cau a terra i pateix els danys normals a conseqüència de la caiguda (consulta l'apartat Destrucció del castell o del Mûmak).

Al final del moviment *d'estampida*, l'animal es calma i torna a estar sota el control del jugador de la Foscor.

Si el jugador de la Llum pot moure abans de *l'estampida* del Mûmak, podrà carregar contra l'animal normalment i, si aconsegueix mantenir-lo al seu lloc, anul·larà *l'estampida* i els seus efectes.

TESTS DE VALOR

Els Mûmakil i les miniatures del castell en general no s'espanten de les coses que temerien els guerrers normals. Superen automàticament qualsevol *test de valor* que hagin d'efectuar (amb l'excepció notable dels *tests d'estampida*). Has de tenir en compte que, mentre el comandant del Mûmak estigui al castell, les miniatures del terra no es podran beneficiar de les seves accions heroiques, perquè es troben a més de 14 cm de distància.

ACCIONS HEROIQUES

El comandant a bord del castell pot efectuar moviments i tirs heroics, però només afecten el mateix Mûmak i els Hàradrim del castell. No pot realitzar combats heroics, ja que el Mûmak no és prou lent per a aquesta mena d'accions heroiques.

El Mûmak en si mateix només es veu afectat per les accions heroiques del comandant i no per les d'altres herois de la Foscor.

TERROR

Els Mûmakil enfurits resulten una visió aterridora. Per aquest motiu inspiren *terror* en l'enemic, tal com es descriu a la secció Valor del reglament.

VISIÓ INSPIRADORA: ESTENDARDS

La presència del Mûmak té el mateix efecte que un estendard per als Hàradrim que estan en un radi de 8 cm de la seva base. Malauradament, el mateix Mûmak no es beneficia de les regles d'estendards perquè, malgrat tot, és un animal irracional.

PODERS MÀGICS CONTRA EL MÛMAK

A causa de la seva enorme grandària i de la seva fúria animal, els poders màgics que afecten la ment no poden afectar el Mûmak. Només l'afecten els poders màgics que causen dany físic. Els encanteris del primer tipus es poden, no obstant això, llançar sobre la miniatura que controla l'animal. Per exemple, el comandant es pot veure afectat per l'encanteri *Immobilitzar* (que també faria aturar el Mûmak) o fins i tot per un *d'Ordre* que obligués l'animal a moure la meitat del seu moviment i a trepitjar les miniatures amigues.

Els poders màgics que causen dany físic es poden llançar directament sobre el Mûmak, la tripulació del castell o el mateix castell. L'encanteri *Projectil Màgic* pot causar dany quan es llança sobre el Mûmak o el castell, però no pot moure'ls. Si una miniatura del castell és objectiu de l'encanteri *Projectil Màgic*, sofreix danys normalment, però no resulta desplaçada a causa de l'encanteri. Si la miniatura sobreviu al dany, el jugador de la Foscor ha de llançar un dau: un resultat d'1 a 3 indica que la miniatura cau abatuda al castell sense efectes ulteriors, però amb un resultat de 4 a 6 la miniatura cau del castell a terra (consulta l'apartat "El castell" de la pàgina 52).

TORRES DE SETGE/ARIETS VIVENTS

Si el Mûmak entra en contacte amb el mur d'un castell o una altra fortificació, tots els Hàradrim del castell excepte el que controla l'animal són lliures per moure's com si fossin a bord d'una torre de setge que s'ha empès fins a posar-se en contacte amb el mur (es tracta d'una excepció a la regla per la qual els Hàradrim no poden abandonar el castell). Consulta la secció sobre torres de setge i ariets per conèixer-ne els detalls.

Els Mûmakil poden carregar contra fortificacions i causaran tres impactes de Força 9; però, si la fortificació té un atribut de Defensa de 9 o 10, el mateix Mûmak sofrirà al seu torn tres impactes de Força 9. Durant la seva fase de combat, l'animal pot atacar la fortificació amb què estigui en contacte, però no pot atacar les miniatures que estan als murs.

REGLA OPCIONAL: TREPITJAR TERRENY

Si els jugadors ho acorden per endavant, poden assignar un atribut de Defensa i de Ferides (o Punts de Resistència si es fan servir les regles de setge) als arbres, arbustos, bardisses, tanques, murs de pedra, etc. El Mûmak podrà *trepitjar* aquests elements del terreny mentre avança i causar-los tres impactes de Força 9. Si l'element d'escenografia resulta destruït, es retira del tauler i l'animal pot continuar el seu moviment normalment (tot anivellant la terra al seu pas).

FORTALESES

Moure's dins una fortalesa pot suposar enfrontar-se a un autèntic cau ple de contraportes, escales, portes, trapes i escales de mà. Algunes donen accés a torres, torretes o merlets, mentre que d'altres permeten sortir a l'exterior. L'extensió i el propòsit d'aquests portals varien d'una fortalesa a una altra. Algunes defenses costaneres, com ara Dol Amroth, contenen passatges que duen a rutes fluvials subterrànies que es poden utilitzar per arribar als ports. D'altres, com en el cas dels intricats laberints de Dol Guldur, serveixen per fer que els atacants facin voltes en cercle durant hores o fins i tot dies.

MURALLES

En general, els murs d'un castell estan dissenyats perquè els atacants no puguin escalar per l'exterior, cosa que els obliga a confiar en altres mètodes, com per exemple les escales de mà. Per representar això, les muralles no poden ser escalades llevat que un escenari digui el contrari (aquesta regla afecta fins i tot els Orcs de Mòria, però no les grans aranyes com ara l'Aranyerra).

PORTES I TRAPES

Les portes o trapes no presenten cap mena de penalització al moviment llevat que siguin massa estretes perquè una miniatura hi passi, que estiguin bloquejades per l'enemic o que estiguin tancades amb clau.

GRANDÀRIA

Un guerrer a peu pot creuar una porta que no sigui més b… que la meitat de la seva alçada. Una miniatura a caval… passar per una porta que sigui almenys tan alta com la mi… ra (el genet es pot ajupir, però la muntura no!). Si una por… òbviament i intencionadament massa petita -perquè és… estreta- per tal que una miniatura de cavalleria hi passi,… s'ha d'acordar abans de començar la partida.

En termes generals, es considera que un guerrer pot passa… una trapa si aquesta és aproximadament igual d'ample q… seva base. Així, per exemple, un guerrer en una base d… mm pot passar per una trapa d'uns 25 mm d'ample. Un… de les Cavernes (base de 40 mm) només podrà passar pe… trapa que faci almenys 40 mm d'amplària.

BLOQUEJAR I TANCAR PORTES I TRAPES

Les portes només es poden tancar o bloquejar des de l'… rior. Les trapes només poden ser bloquejades des de dalt… cades des de baix. Per obrir una porta o una trapa tanca… bloquejada, s'haurà de trencar, tal com es descriu més e… vant. Una vegada una porta o una trapa està trencada, es… verteix en passatge obert.

Es considera que els guerrers de peu que es col·loquen c… una porta des de l'interior o a la part de dalt d'una trapa…

en aquesta porta o trapa amb el seu pes. Aquestes miniatures no poden disparar, combatre, portar escales o ariets. Les miniatures que bloquegen una porta poden suportar de l'exterior una Força igual a la suma dels seus atributs de Força. És a dir, dos homes amb una Força conjunta de 6 podran mantenir bloquejada una porta enfront d'un Uruk-hai de Força 4, però no enfront de dos Uruk-hai (la Força conjunta dels quals és 8).

Una miniatura que bloquegi una porta a l'inici de la seva fase de moviment podrà barrar-la. Una miniatura que estigui a dalt d'una escala i just a sota d'una trapa a l'inici de la seva fase de moviment podrà obstruir-la. En tots dos casos, la miniatura es [illegible] una vegada hagi portat a terme aquesta acció. És recomanable indicar d'alguna manera quines portes o trapes estan barrades amb clau.

Qualsevol miniatura a la part interior d'una porta o a sota d'una trapa que estiguin barrades pot obrir-les i moure's a través d'elles sense que això li restringeixi el moviment; tanmateix, la porta o la trapa hauran deixat d'estar barrades.

…RTES DE FORTALESA

Qualsevol miniatura en contacte amb la part interior de la porta d'una fortalesa (contraporta) pot obrir-la o tancar-la durant la seva fase de moviment. Aquesta s'ha de mantenir en contacte amb la contraporta mentre l'està obrint o tancant i no pot realitzar cap moviment addicional durant aquest torn una vegada que està oberta o tancada. Tampoc no podrà disparar en aquest torn. Cap miniatura no podrà obrir o tancar la porta d'una fortalesa si està lluitant contra una miniatura enemiga o transportant una escala, un ariet o un altre embalum similar. Cap miniatura que vagi muntada no podrà obrir o tancar una contraporta.

ESCALES

Tant les escales de pedra com les de fusta connecten les plantes entre si i permeten als defensors moure's d'un pis a l'altre, etc. Una miniatura de peu es pot moure lliurement per les escales: no necessita llançar a la Taula de Grimpar ni se li aplica cap mena de penalització al moviment.

En general, els Wargs i les miniatures de cavalleria no poden, en general, moure's per escales. No obstant això, si els esglaons són molt baixos i almenys tan amples com la base de la miniatura, es pot arribar a permetre el moviment (això s'ha d'especificar abans de la partida). Consulta l'apartat Altres opcions a la pàgina 49.

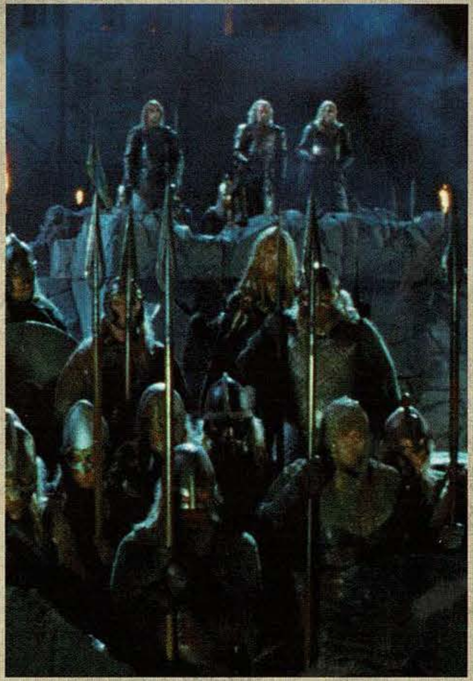
ESCALES D'ACCÉS

És normal que els diferents pisos d'una torre estiguin connectats per escales d'accés de fusta o de corda. Es poden utilitzar les semblants per accedir des del pati als merlets.

Una miniatura a peu pot pujar o baixar per una escala d'accés sense penalització (no requereix cap tirada a la Taula per grimpar ni se li aplica cap restricció al moviment). Una miniatura de cavalleria no pot fer servir una escala d'accés (i és cap miniatura òbviament incapaç d'utilitzar una escala, com per exemple un Troll de les Cavernes).

RETIRAR ESCALES D'ACCÉS

Algunes fortaleses tenen escales d'accés portàtils que poden anar d'un pis a un altre o pujar a la part superior de la muralla. En aquests casos, l'escala pot ser retirada per una o més miniatures per evitar que les miniatures enemigues la facin servir. Una vegada retirada, l'escala s'ha de col·locar a terra al costat del guerrer que l'ha retirat i es podrà tornar a col·locar en un altre moment de la partida.



Les escales d'accés poden ser retirades (recollint-les cap amunt o llançant-les a terra) per qualsevol miniatura de peu que acabi el seu moviment tocant l'escala (però sense estar-hi enfilada). La miniatura no ha d'estar en contacte amb cap enemic, ja estigui a l'escala o en qualsevol altre lloc. S'assumeix que el guerrer fa servir tota la seva capacitat de moviment i, per tant, no podrà disparar.

Si no hi ha miniatures a l'escala, aquesta pot ser retirada automàticament. Si hi ha una miniatura o més intentant grimpar per l'escala, llavors serà més difícil treure-la. Fes una tirada de dau; resta 1 del resultat si hi ha una miniatura a l'escala i resta'n 2 si n'hi ha dues o més. Suma 1 al resultat si dues miniatures o més s'han mogut per intentar retirar juntes l'escala. Si el resultat final és 4 o més, l'escala és retirada (cap amunt o cap avall) i totes les miniatures que estiguin a l'escala la cauen a terra. Les miniatures que cauen reben un impacte de Força 3 per cada 2 cm de caiguda.

COL·LOCAR ESCALES D'ACCÉS

Les escales d'accés es poden tornar a col·locar mitjançant una simple inversió de la regla anterior. Un guerrer que compleixi els requisits pot col·locar de nou una escala caiguda amb què la seva base estigui en contacte o una que estigués subjectant des del torn anterior (gastarà el seu moviment restant per a aquesta fase de moviment en el procés).

LLUITAR A L'INTERIOR D'UNA FORTALES

Lluitar a l'interior d'una fortalesa no és gaire diferent de combatre en qualsevol altra circumstància, de manera que necessitarem afegir poques regles noves. No obstant això, alguns d'aquests combats passaran en llocs més estrets o petits, a través de portes o trapes, al costat de llocs de gran altura i fins i tot en merlets. En aquesta secció trobaràs totes les regles per resoldre aquestes situacions. Les regles per a les tropes que facin servir escales de setge es descriuen a la secció *Setge d'una fortalesa* (consulta la pàgina 60).

DEFENSAR

Els merlets es poden defensar dels atacs que reben des de baix igual que altres barreres. La diferència més gran rau en el fet que els atacants fan servir escales de setge per arribar fins a l'enemic. Això es recull a les regles de l'apartat "Escales de setge" de la secció *Setge d'una fortalesa* (pàgina 60).

A més, les fortaleses estan plenes de portes, trapes i passatges realment estrets. Aquestes zones estretes poden ser defensades de la mateixa manera que les barreres i els merlets. Això permet a un guerrer valent lluitar contra un enemic molt superior en nombre per guanyar temps per als seus companys o impedir el pas als seus contrincants.

Com que les portes i trapes poden tenir diferents amplàries, definirem un espai estret com aquell que tingui l'amplitud imprescindible perquè només hi pugui passar el defensor (normalment, 25-30 mm en el cas d'un guerrer a peu). Si un espai és més gran que això, un guerrer igualment se'n podrà situar al mig per bloquejar l'entrada, però no es beneficiarà de les regles per defensar una barrera.

Hi haurà vegades en què no podràs situar els combatents en un espai estret de manera que estiguin en contacte base amb base. Això et passarà quan les muralles siguin gruixudes i les portes o entrades més estretes que les bases de les miniatures. En aquests casos, posa la miniatura que ha carregat al més enganxada possible a la porta i assumeix que totes dues miniatures estan en contacte base amb base, tal com ho estarien dues miniatures que combaten a través d'una barrera.

Les dues miniatures es consideren en contacte i poden lluitar a través del forat; a més, el defensor compta com si defensés una barrera.

RESOLDRE COMBATS DEFENSIUS

Tots els combats defensius es resolen de la mateixa
que els combats darrere d'una barrera. Encara que en
casos l'atacant no hagi de superar un obstacle com
barrera, es considera que no té la mateixa llibertat per
tre que en un espai obert. Això significa que l'atacant h
llançar un dau per veure si el seu cop impacta en "la b
o en l'enemic (en aquest cas "la barrera" està represent
les muralles i les estructures de fusta que hi ha al volta
Resol el combat tal com s'indica a l'apartat "Defensar
secció *Fase de combat.*

Si mor el defensor, l'atacant passarà immediatament
par la posició d'aquest defensor tal com ho faria en
una barrera (si hi ha prou espai, és clar). En fer això,
cedor es podrà moure automàticament a través de qu
porta o trapa.

Si l'Home que defensa la bretxa mor, l'atacant ocupa la seva pos

COMBATS DES DE TOTS DOS COSTATS

Si un guerrer defensa un lloc estret i és atacat des de t
costats, s'apliquen les regles per combatre darrere
barrera. Si un guerrer defensa una porta o una trapa,
combat començant pel defensor.

CAURE PER LES ESCALES

Si un guerrer que combat en una escala perd el comba
de retirar, podrà fer-ho sense penalitzacions sempre
retiri cap a la part superior de l'escala i tingui espai per
No obstant això, un guerrer que s'hagi de retirar escale
està en clar desavantatge; representem això amb l
d'"ensopegar". Si un guerrer s'ha de retirar escales
llança un dau per veure si ensopega: amb un 1, un 2 o
guerrer ensopega i cau a terra; amb un 4, un 5 o un 6 ba
l'escala sense problemes. Com ja podries suposar, això
arriscat lluitar contra un enemic que es troba a la part
d'una escala que contra un que es troba a la part inferi

COMBATRE AL COSTAT D'UN PRECIPI

Una fortalesa pot tenir merlets que no tinguin barana
per tant, resultin llocs des dels quals un guerrer pot cau
fàcilment durant un combat. Ja hi ha regles per a a
casos, però no serà sobrer que les repetim en aquestes
deixem clar d'aquesta manera com n'és de perillós co
en una fortalesa.

[illegible] perd un combat s'ha de retirar 2 cm del seu [illegible], si no pot fer-ho, es considera atrapat (recorda que un [illegible] rebrà el doble d'atacs, com s'explica a la sec[illegible] *Fase de combat*). En el cas d'un guerrer que no es pugui retirar perquè té un precipici al darrere, ha de triar entre quedar-se on és i rebre el doble d'atacs o saltar al buit. Si decideix saltar, rebrà el dany normal resultant del combat més un impacte de Força 3 per cada 2 cm de caiguda.

SETGE D'UNA FORTALESA

[illegible] manera de resoldre un setge és mitjançant una esca[illegible]. En enviar tropes amb escales recolzades contra els murs [illegible] fortalesa, un general intenta guanyar temps a costa de la [illegible] dels seus propis guerrers. Encara que una escalada no [illegible] un mètode particularment segur de prendre una fortifi[illegible] enemiga, si es porta a terme amb èxit, el general oblida [illegible] que implica la pèrdua de les seves vulnerables i cares [illegible] de setge per obrir-se camí.

[illegible] escalada no té èxit, el comandant haurà d'iniciar l'one[illegible] que suposa un setge complet. Les grans màquines [illegible] es construeixen o s'arrosseguen fins a l'emplaça[illegible], s'estableixen línies de subministrament i comença el [illegible]

[illegible] regles que t'oferim tot seguit descriuen com es pot atacar [illegible] dels merlets d'una fortificació mentre s'està enfi[illegible] les escales de setge. Has de tenir en compte com n'és de [illegible] enfilat en una escala quan algú et torna els cops [illegible], sobretot si aquest algú és Aragorn! Val més que els [illegible] es preparin per morir a grapats. Als escenaris de setges [illegible] es descriuen més endavant podràs veure que uns quants [illegible] poden aguantar l'atac d'hordes gegantines d'atacants.

D'aquesta manera, també representem el valor que suposa una sòlida defensa enfront d'exèrcits amb un gran nombre de forces.

Aquesta secció també incorpora les regles per fer caure i destrossar una fortalesa, incloent-hi portes, contraportes, murs i torres. En aquest volum també s'expliquen les regles dels ariets i el mètode més senzill de destrossar qualsevol cosa que s'interposi en el teu camí.

Les regles de setge assumeixen que les miniatures dels guerrers es poden moure i situar a l'interior d'edificis. Si no pots moure les teves miniatures per l'interior d'un edifici, et costarà força més assolir el teu objectiu. En aquest cas, hauràs de deixar els teus guerrers a un costat i anotar el lloc en què es troben en cada torn. No resulta gens satisfactori, de manera que procura situar les teves miniatures a l'interior dels edificis perquè no hi hagi dubtes sobre la seva situació davant de portes, finestres i altres elements de l'edifici. Com a regla general, els escenaris de setges tenen seccions de murs de les mateixes dimensions (28 cm). No et preocupis si les seccions dels teus murs són més grans o més petites; de tota manera, recomanem que la longitud de les seccions dels murs oscil·li entre 14 i 28 cm.

ESCALES DE SETGE

Una escala de setge és una escala molt alta i robusta i, a més, no hi ha un mètode més idoni per arribar als merlets d'una fortalesa! Les escales de setge són molt més llargues i pesants que les escales d'accés i, per això, es regeixen per regles diferents.

Per transportar una escala de setge calen un mínim de 2 guerrers i un màxim de 6. Si l'escala de setge és transportada per 2 o 3 guerrers, aquests només mouran la meitat de la seva capacitat de moviment. Si l'escala és transportada per 4 guerrers o més, aquests es podran moure tant com estipuli la seva capacitat de moviment. Recorda que una miniatura amb un atribut de Força 6 o més alt compta com a tres miniatures a l'hora de transportar una escala de setge.

Els guerrers que duguin una escala de setge no poden disparar ni fer servir poders màgics durant aquests torns. Tampoc no poden dur cap altra mena d'embalum com, per exemple, un ariet.

Un guerrer pot deixar anar una escala de setge en qualsevol moment del seu moviment. Un guerrer que transporti una escala de setge la deixarà anar automàticament en cas de sofrir una càrrega. Si el nombre de guerrers que porta una escala de setge es redueix a un, aquesta caurà a terra immediatament.

Una escala de setge es pot recollir de terra sempre que hi hagi en contacte amb ella prou miniatures per transportar-la. Una vegada recollida de terra, els portadors de l'escala de setge no es podran moure més durant aquest torn.

Només les miniatures a peu poden recollir una escala de setge, transportar-la i grimpar-hi. Òbviament, la cavalleria no pot fer-ho. Només les miniatures amb bases de 25 mm poden pujar per les escales de setge. Per tant, un monstre com ara el Troll de les Cavernes no podrà pujar-hi, ja que és massa maldestre i pesat per fer-ho.

Una escala de setge es pot posar dreta quan estigui en contacte amb una torre o una muralla. Recolza l'escala de setge verticalment contra l'estructura. Durant aquest torn, cap guerrer no podrà grimpar-hi.

El defensor és visible, i per això pot rebre la càrrega de l'atacant.

Si una escala de setge està recolzada contra una paret a l[...] del torn, els guerrers podran pujar-hi. Una miniatura pot [...] i baixar per una escala sense cap penalització (no necess[...] una tirada de *grimpar* ni sofreix penalitzacions al movi[...] Les miniatures que grimpen per escales o que inicien [...] moviment en una escala no poden disparar o llançar en[...]ris ni tampoc no poden transportar altres càrregues.

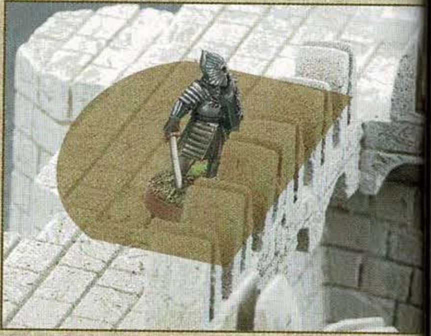
Un guerrer que pugi per una escala de setge carregarà i[...]diatament contra l'enemic més proper la zona de contr[...] qual se superposi sobre l'escala. L'atacant es queda d[...] l'escala i lluita des d'allí amb el defensor del merlet. Si [...]cala no se superposa sobre la zona de control de cap en[...] el guerrer es podrà col·locar als merlets, al costat de l'e[...] però no podrà carregar contra cap enemic que estigui als [...]lets perquè no podia veure'l al començament del seu [...]ment. Assumim que un guerrer que grimpa per una esc[...] setge només té en la seva línia de visió, al començame[...] torn, aquells guerrers dins la zona de control dels qu[...] troba l'escala de setge.

Nota del dissenyador: *no hem especificat l'alçària qu[...] tenir una escala de setge, ja que cada jugador construir[...] taleses de diferents alçàries. L'escala haurà de tenir [...] alçària perquè el guerrer que es trobi a dalt pugui lluitar [...]tra els defensors dels merlets. D'altra banda, és imp[...] que les miniatures puguin pujar fins a dalt de tot en [...] torn perquè, si no, els defensors podrien, simplement, to[...] l'escala. L'ideal fóra que l'alçària de les muralles de le[...] taleses que construeixis no sigui superior a 14 cm i qu[...] escales de setge tinguin 13 o 14 cm.*

DEFENSA DE MERLETS

Les miniatures que es troben als merlets els defens[...] l'infame atacant que puja per les escales de setge. Les [...] per defensar els merlets es basen en les regles per def[...] una barrera i són semblants a les regles per defens[...] espais estrets.

Un guerrer que es trobi en contacte amb els merlets pot d[...]sar la muralla que es trobi davant d'ell i 2 cm a cada c[...] Funciona igual que la defensa d'una barrera i s'exempli[...] la fotografia inferior. Cap enemic no pot accedir a un m[...] des d'una escala de setge si per a això ha d'entrar a la zo[...] control d'algun defensor: l'atacant haurà d'eliminar prin[...] defensor per poder situar-se als merlets.



Una miniatura defensa els merlets.

[...] fins a tres escales a la zona de control d'una [...] defensora, tal com s'exemplifica a la fotografia. Si [...] escales de setge d'entre 20 i 25 mm d'amplària, [...] que li resulta més fàcil representar aquest fet.

[...] escales de setge són dins la zona de control del defensor.

[...] regles dels combats defensius són les que s'utilitzen per [...] aquests combats, igual que la resta de combats a tra[...] d'estructures defensives (una bardissa, una barricada, [...]). L'única diferència és que, en aquest cas, els atacants es [...] dalt d'una escala i en podrien caure en cas de perdre el [...], tal com es detalla tot seguit.

[...]URE DE LES ESCALES

[...] regles següents s'apliquen a guerrers que ataquin des [...] de setge o des d'escales d'accés a l'interior d'una [...]. Les regles per a totes dues són les mateixes.

[...] guerrer lluita des de dalt d'una escala i es veu forçat a [...] 3 cm, només podrà baixar per l'escala. Això com[...] un risc a caure, que es manté fins i tot encara que al gue[...] li sigui físicament impossible (per la raó que sigui) retro[...]. Una miniatura que s'aparta per *fer lloc* a una miniatura [...] que ha de retrocedir no té risc de caiguda, ja que no es [...] directament de l'enemic.

Llança un dau per determinar si el guerrer que s'ha de retirar cau de l'escala o no. Amb un resultat de 4, 5 o 6, el guerrer retrocedeix sense més problemes. Si obtens un resultat d'1, 2 o 3, el guerrer ensopega i cau a terra des de l'altura més gran abans de poder retrocedir i, per tant, sofrirà els danys habituals d'una caiguda.

Si el guerrer que estava a dalt de l'escala cau, hauràs de llançar un dau per cada miniatura que estigui enfilada en aquesta mateixa escala. Cada miniatura que obtingui un 1, un 2 o un 3 també caurà, empesa pel seu propi amic. Cada miniatura rebrà un nombre d'impactes determinat per l'altura des de la qual caigui; òbviament, els guerrers que estiguin més a prop de terra sofriran impactes menys greus.

Els guerrers que morin en combat cauen automàticament de la mateixa manera que els guerrers que ensopeguen quan retrocedeixen. El guerrer no sofreix més dany quan arriba a terra perquè ja és mort, però hi ha la possibilitat que en la seva caiguda arrossegui algun company (en les condicions descrites anteriorment).

EMPÈNYER LES ESCALES DE SETGE

Una miniatura defensora que es trobi al costat de l'escala pot intentar tirar-la a terra durant la seva fase de moviment (mentre no hi hagi cap atacant a dalt de l'escala). La miniatura gastarà tota la capacitat de moviment que li queda en portar a terme aquesta acció.

Llança un dau quan una miniatura pretengui tirar una escala a terra. Resta 1 del resultat si hi ha una miniatura pujant per l'escala; resta'n 2 si hi ha més d'una miniatura pujant per l'escala (és més difícil empènyer una escala quan hi ha enfilats uns quants guerrers uruk-hai!). Afegeix 1 al resultat si hi ha més d'una miniatura intentant tirar a terra l'escala. Suma-hi 1 si una miniatura o més de les que empenyen l'escala tenen Força 6 o més. Si després d'afegir i de deduir tots els modificadors el resultat final és 4, 5 o 6, el defensor haurà aconseguit tirar l'escala i totes les miniatures que estiguessin enfilant-s'hi sofriran dany per la caiguda, tal com es descriu a la secció de moviment. Situa l'escala al peu del mur.

PORTES, PORTES DE FORTALESA I MURALLES

Les cases solen tenir unes portes febles que uns guerrers fornits poden fer caure amb facilitat. No obstant això, les portes de les fortaleses no solen ser tan febles: estan construïdes per aguantar el més dur dels setges, i per això estan fetes de roure i ferro i reforçades amb bronze i acer. Com que els guerrers intentaran tirar a terra aquestes portes i fins i tot les mateixes muralles, haurem d'assignar-los un atribut de Defensa i uns Punts de Resistència (PR) adequats. Aquestes estructures no tenen Ferides, però tenen una cosa semblant: els Punts de Resistència. A la taula inferior es detallen els atributs de Defensa i els Punts de Resistència d'aquestes estructures que se solen trobar al camp de batalla.

FER CAURE UNA PORTA, UNA TRAPA O UNA PORTA DE FORTALESA

Un guerrer pot atacar una porta, una trapa o una porta de fortalesa tal com atacaria un altre guerrer, és a dir, carregant contra ella. Com que els objectes no poden tornar els cops, el guerrer guanya automàticament el combat i podrà donar un sol cop a la trapa o la porta de fortalesa (independentment del tipus d'atacs que tingui). En cas que es trobi en un combat amb altres guerrers, el combat s'haurà de portar a terme de la manera habitual. Si el guerrer guanya el combat, dirigeix un dels seus atacs contra la porta, trapa o porta de fortalesa i tots els atacs contra els enemics. Fes una tirada a la Taula de Ferides per determinar si l'atac, en condicions normals, infligiria una ferida. Si la tirada no és suficient per causar una ferida, llavors l'atac no té cap efecte. En cas que l'atac sí sigui suficient per infligir una ferida, llança un dau i compara el resultat a la Taula de Danys. Si la porta, la trapa o la porta de fortalesa veu reduïts els seus Punts de Resistència a 0, es considera destruïda i s'haurà de retirar del tauler.

TAULA DE DANYS

Daus	Resultat
1	**Intacta:** els teus cops no tenen cap efecte sobre aquesta superfície tan dura.
2-5	**Malmesa:** aconsegueixes restar 1 Punt de Resistència a l'estructura (si el cop s'ha efectuat amb Força 10, restes 2 Punts de Resistència en comptes d'1).
6	**A baix l'estructura!:** l'estructura està molt malmesa i li restes 2 Punts de Resistència (els cops amb Força 10 resten 4 Punts de Resistència en comptes de 2).

ESTRUCTURA	ATRIBUT DE DEFENSA	PUNTS DE RESISTÈNCIA	DESCRIPCIÓ
Porta interior	5	1	Una porta interior és aquella feta de fusta que pots trobar en una casa. Totes les trapes de fusta també tindran Defensa 5 i PR 1.
Porta exterior	6	2	Aquesta és la mena de porta que et trobes en un edifici públic o en un palau. Encar que és una porta més dura que l'anterior, continua sent relativament fàcil de trenca
Porta pesant	7	2	És una gran porta, ja sigui interior o exterior, que connecta dues estades o llocs d'una fortalesa i possiblement representi també una porta exterior en una fortificació petita.
Porta reforçada	8	2	Aquesta mena de portes solen comunicar l'exterior amb l'interior en el costat del defensor d'una fortalesa. És la típica porta que pots trobar en una torre connectant amb algun passatge. Si l'enemic penetra a la fortalesa, aquestes portes es converteixen en la primera línia de defensa.
Porta pesant reforçada	9	2	Aquestes portes donen directament a l'exterior de la fortalesa. Encara que aquestes portes són molt fortes, són punts febles de la fortalesa i han de ser custodiades dia i nit.
Porta de fortalesa	10	3	És la porta principal d'una fortalesa i està preparada per resistir els assalts de l'enemic.
Escala d'accés	5	2	Generalment es fa servir a l'interior d'una fortalesa. Les escales d'accés tenen una construcció sòlida, però no poden resistir cops forts.
Escala de setge	8	2	Les escales de setge són més pesants que les escales d'accés, encara que és possibl destruir-les gràcies a un esforç calculat. L'alt atribut de Defensa representa la dificultat de destruir una escala de setge només amb uns cops.
Ariet	10	2	Atès que un ariet és poc més que un gran tronc d'arbre, té pocs punts febles i és més difícil de destruir.
Palissada de fusta	10	10	Les palissades de fusta es fan servir normalment en fortificacions temporals, ja que es construeixen ràpidament, encara que no siguin gaire resistents.
Mur de pedra	100	12	Els murs de pedra tenen un atribut de Defensa de 100. Només poden sofrir danys amb cops de Força 10.
Torre de fusta	10	14	Les torres de fusta serveixen perquè una fortalesa s'expandeixi de manera ràpida, encara que ofereixen una estabilitat i una seguretat moderades.
Torre de pedra	100	16	Les torres de pedra tenen un atribut de Defensa de 100 i només poden sofrir danys amb cops de Força 10, com els murs de pedra. Tenen més Punts de Resistència perquè són els punts forts d'una fortalesa.

FER CAURE PALISSADES, MURS I TORRES

Normalment, és molt difícil fer malbé una paret, especialment si són de pedra; per això, als murs i a les torres de pedra els hem donat un atribut de Defensa de 100, i 12PR i 16PR, respectivament. Només els atacs amb Força 10 o superior poden fer malbé un mur o una torre de pedra. Això limita les coses que poden fer malbé una torre o una muralla.

Fins i tot amb els atacs de Força 10 es requereix treure un 5 o un 6 en un dau per infligir una ferida potencial a les torres i murs i després poder llançar a la Taula de Danys per determinar quants Punts de Resistència perden. Recorda que els cops efectuats amb Força 10 o més i amb un resultat de 6 a la Taula de Danys resten 4 Punts de Resistència i no 2.

Si el mur, la palissada o la torre ha sofert danys, hi ha la possibilitat que l'estructura es ressenti i a l'últim s'esfondri. Per determinar-ho, el jugador a qui pertanyi l'estructura llança un dau al principi de cada torn, quan s'hagi establert la iniciativa. Si el resultat és més gran que el nombre de Punts de Resistència que queden al mur o a la torre, l'estructura s'esfondrarà. Fixa't que això significa que un mur o una torre mai no s'esfondrarà si té 6 Punts de Resistència o més i que sempre s'esfondrarà si els seus Punts de Resistència queden reduïts a 0.

UTILITZAR EL PODER

Els herois poden utilitzar el Poder per intentar tirar a terra una escala. No es pot fer servir el Poder en tirades aleatòries, motiu pel qual no es podrà fer servir en les tirades per determinar si una miniatura ensopega i cau d'unes escales, una escala de mà o una escala de setge o si cau empesa per una miniatura amiga que hagi caigut d'una escala de setge.

En el cas de les Taules de Danys, un heroi només pot fer servir el Poder per modificar les tirades de les "ferides" que ell ha infligit. Per exemple, si un heroi intenta fer caure una porta, pot utilitzar el Poder per modificar la tirada per ferir i/o la tirada a la Taula de Danys. Si un heroi forma part de la dotació d'un ariet, no podrà utilitzar el seu Poder. Això és degut, en part, al fet que atacar amb un ariet és una feina en equip.

***Exemple:** un mur de pedra perd 8 Punts de Resistència a causa de l'explosió d'una càrrega de demolició uruk-hai. A l'inici del torn següent, caurà esfondrat amb un resultat de 5 o 6.*

Si el mur es compon de diverses seccions, retira la secció danyada (uns 28 cm) o substitueix-la per una secció esfondrada. Alternativament, un tros de cartolina negra d'uns 28 cm et pot servir per representar la bretxa al mur. Si hi ha cap guerrer a les muralles quan el mur s'esfondra, caurà a terra i sofrirà els danys causats per la caiguda, és a dir, un impacte de Força 3 per cada 2 cm de caiguda (tal com s'ha descrit anteriorment).

Quan un mur cau esfondrat, la zona del voltant s'omple de runa. Situa algunes roques o un altre material en un radi de 2 cm del lloc on estava el mur originàriament per representar les ruïnes. Les miniatures en aquest radi de 2 cm del mur sofriran un impacte automàtic de Força 3 a causa de l'esfondrament. Aquesta zona en què s'erigia el mur compta ara com a terreny difícil.

ARIETS

Un ariet és poc més que un gran tronc d'arbre, de vegades reforçat amb ferro, pedra o bronze. Es pot fer servir per intentar fer caure tant portes i portes de fortalesa com muralles i torres. S'utilitza exclusivament per tirar a terra estructures, no per atacar altres guerrers.

Un ariet pot tenir qualsevol longitud; com més llarg, més miniatures caldran per transportar-lo. El nombre mínim de guerrers que es necessiten per transportar un ariet és igual al nombre de guerrers les bases dels quals cobreixin, a banda i banda de l'ariet, almenys la meitat de la longitud total de l'ariet, tal com es mostra a la fotografia.

El nombre màxim de guerrers que poden portar un ariet és igual al nombre de guerrers a peu les bases dels quals cobreixin, a banda i banda de l'ariet, la longitud total de l'ariet (vegeu la fotografia).

Els guerrers que portin un ariet no podran disparar les seves armes de projectils ni utilitzar els seus poders màgics durant aquests torns. Tampoc no poden dur altres embalums com, per exemple, escales.

Un guerrer que transporti un ariet al principi de la seva fase de moviment no podrà carregar durant aquest torn. Un guerrer pot deixar anar l'ariet que transporta en qualsevol moment de la seva fase de moviment, però continua sense poder carregar contra l'enemic durant aquest torn. Si un guerrer que porta un ariet és objecte d'una càrrega per part de l'enemic, deixarà anar l'ariet immediatament per lluitar amb més llibertat.

Tingues en compte que, si el nombre de guerrers que transporten un ariet es redueix per sota del mínim imprescindible, l'ariet caurà a terra immediatament.

Calen quatre Orcs amb bases de 25 mm per utilitzar aquest ariet de 75 mm de longitud.

Un màxim de sis Orcs amb bases de 25 mm poden utilitzar aquest ariet d'una longitud de 75 mm.

Un ariet pot ser aixecat de terra si hi entra en contacte [...] bre de guerrers necessari per transportar-lo. Una vegad[...] cat, l'ariet no es podrà moure més durant aquest torn. R[...] que només les miniatures de peu poden aixecar i po[...] ariet; les miniatures de cavalleria no poden. Un ariet qu[...] arribat fins a una estructura (mur, porta, etc.) podrà at[...] durant la fase de combat, sempre que encara hi hagi e[...] rrers (vius) necessaris per portar-lo. Recorda que els g[...] travats en combat no poden manejar un ariet.

L'ariet impacta automàticament amb una Força igual a [...] portador de l'ariet menys fort afegint-hi un +1 per cadasc[...] altres portadors de l'ariet (fins a un màxim de Força 9[...] doncs, un ariet transportat per quatre Uruk-hai tindrà un[...] de 4 + 3 = 7 i un ariet transportat per sis Uruk-hai tind[...] Força de 4 + 5 = 9. La Força màxima que pot tenir un arie[...] 9, sense importar el nombre de guerrers que el portin. F[...] tirada a la Taula de Ferides; en cas que el resultat sigui [...] fligir una ferida, llança un dau a la Taula de Danys per de[...] nar quants Punts de Resistència has de restar a l'estructu[...]

Exemple: *sis Uruk-hai carreguen contra una porta de f[...] sa. Atès que s'enfronta una Força 9 contra un atri[...] Defensa de 10, cal un 5 en un dau per infligir una "fe[...] Obtenim un 5, cosa que ens permet llançar un dau a la [...] de Danys (consulta la pàgina 62): el resultat és 4 i, pe[...] restem 1 PR a la contraporta. Ara ja només li queden [...] dos cops més com aquest i aconseguiran fer-la caure.*

CÀRREGUES DE DEMOLICIÓ

[...]càrregues de demolició uruk-hai són una mena de cofres [...] d'una pólvora explosiva altament inestable. Són molt [...]ctives, però probablement tan perilloses per als seus [...] com per a l'enemic. Només els guerrers que no tenen [...] afecció a la vida, com ara els Uruk-hai de la Mà Blanca, [...] capaços de fer servir artefactes explosius tan infernals. [...] efecte de joc, només els Uruk-hai de la Mà Blanca poden [...]portar càrregues de demolició.

[...]OURE LA CÀRREGA

[...] càrrega de demolició pot ser recollida per una o dues [...] que hi estiguin en contacte. Una vegada l'han [...], la càrrega de demolició no es pot moure durant aquest [...]. Si dues miniatures transporten una càrrega de demolició, [...] moure sense penalitzacions al moviment. Si una sola [...] transporta la càrrega, el seu moviment es redueix a [...]. Els Uruk-hai que transportin una càrrega de demoli[...] no podran disparar ni llançar encanteris durant aquest [...]. Tampoc no poden transportar altres embalums com, per [...], escales, ariets o altres guerrers.

[...] Uruk-hai pot deixar anar la càrrega de demolició en qualse[...] punt del seu moviment. Si un Uruk-hai que transporta una [...] de demolició sofreix la càrrega d'una altra miniatura, [...] deixarà anar la càrrega i lluitarà. Si un dels gue[...] que transporten la càrrega mor o deixa anar la càrrega per [...], l'altre guerrer pot continuar transportant la càrrega [...] a la meitat del seu moviment (tal com s'ha descrit anterior[...]). Si el jugador ho desitja, un nou Uruk-hai addicional pot [...] la càrrega en el torn següent, però no es podrà moure en [...] torn. Si tots els guerrers que transporten la càrrega de [...] moren, la deixaran anar immediatament.

[...]TONAR LA CÀRREGA

[...] fer servir una càrrega de demolició cal deixar-la anar. Una [...] de demolició no podrà ser detonada en el mateix torn [...] que es deixi anar. Una miniatura d'Uruk-hai equipada amb [...] torxa i que es trobi en contacte base amb base amb la [...] podrà detonar-la durant la fase de combat. Aquesta [...], a més, ha d'estar desocupada, és a dir, no pot estar [...] contra un enemic, ni utilitzant un ariet, ni transportant

TAULA DE DETONACIÓ

1D6	Resultat
1	**La càrrega no esclata.** Està feta malbé i no es podrà detonar. Retira-la del tauler.
2-5	**Reacció immediata.** La càrrega esclata immediatament en un núvol de fum i flames. Consulta els detalls més endavant.
6	**Explosió titànica.** La pólvora de la càrrega detona amb una fúria colossal (com es descriu tot seguit) i, a més, causa 2D6 ferides en comptes d'1D6 ferides.

una escala o un altre embalum. Tota miniatura que estigui a prop de la càrrega de demolició quan aquesta exploti es considerarà destruïda. L'Uruk-hai que vagi a detonar la càrrega ha de superar abans un *test de valor*. Si no el supera, no la podrà detonar. Si el supera, el jugador de la Foscor ha d'efectuar una tirada a la Taula de Detonació per comprovar-ne els efectes.

Quan la càrrega de demolició explota, impacta automàticament en tot el que hi hagi en un radi de 4 cm de la miniatura (incloent-hi murs, portes, contraportes i, per descomptat, guerrers). En cada objectiu, la càrrega causa automàticament 1D6 ferides, independentment del seu atribut de Defensa. Fins i tot les torres i els murs sofreixen 1D6 ferides (llança a la Taula de Danys per cada ferida infligida). Quan la càrrega de demolició hagi explotat, es retirarà del tauler.

DETONACIONS A LA DESESPERADA

En circumstàncies de necessitat, una càrrega de demolició es pot detonar sense l'ajuda d'una torxa. Un Uruk-hai que estigui en contacte base amb base amb la càrrega pot tractar de detonar-la copejant-la amb la seva espasa. Aquesta miniatura s'ha de trobar desocupada (la miniatura no pot estar lluitant contra un enemic, ni utilitzant un ariet, ni transportant una escala o un altre embalum) i haurà de superar el *test de valor* habitual. Si el jugador del Bàndol de la Foscor vol provar aquest mètode, haurà d'efectuar una tirada d'1D6 per cada Uruk-hai que intenti detonar la càrrega de demolició. Si obté un resultat de 6 (o uns quants), la càrrega serà detonada (llança a la Taula de Detonació per comprovar-ne els resultats).

ATACS CONTRA LA CÀRREGA

Es pot disparar contra la càrrega de demolició normalment. La càrrega té un atribut de Defensa de 7 i 3 Ferides. Si la càrrega rep ferides, llança 1D6 per cada ferida infligida. Un resultat de 6 indica que ha estat detonada (llança a la Taula de Detonació normalment). Una càrrega de demolició que sofreixi ferides causades per una altra càrrega de demolició es detonarà amb un resultat de 4+ (per ferida soferta) en comptes d'un 6. Si la càrrega de demolició redueix el seu atribut de Ferides a 0 sense sofrir explosions, el contingut del recipient (la pólvora) s'escamparà per terra sense causar cap dany i la càrrega es retirarà del tauler. La càrrega de demolició no té zona de control i, si una miniatura enemiga passa un torn sencer en contacte base amb base amb la càrrega sense efectuar cap altra acció (sense disparar, sense fer servir poders màgics i sense lluitar en combat), la càrrega serà automàticament desmantellada de la manera descrita anteriorment. No cal dir que les miniatures del Bàndol de la Llum no poden disparar a una càrrega de demolició o a un objectiu que en transporti una si hi ha una miniatura de la Llum en un radi de 4 cm de la càrrega de demolició.

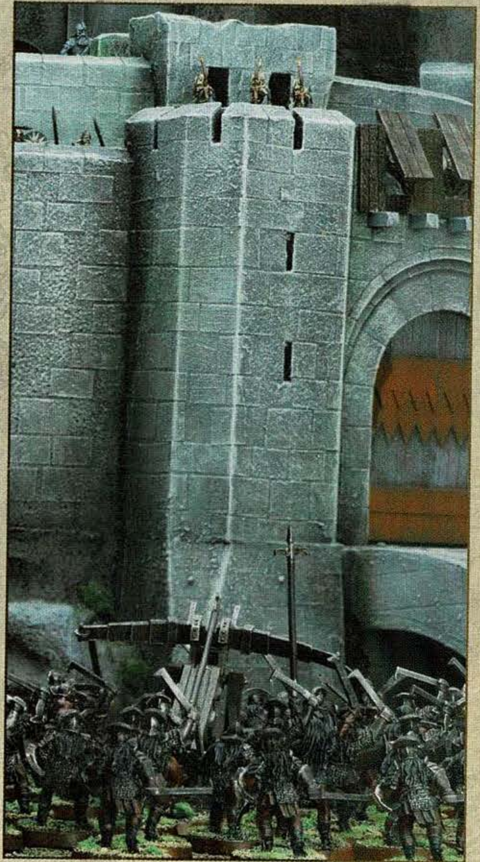
MÀQUINES DE SETGE

Les màquines de setge tenen perfils d'atributs igual que els guerrers i els herois. Òbviament, alguns dels valors no són rellevants per a un embolic de metall i fusta i això queda reflectit en el seu perfil.

	Força	Defensa	Punts de Resistència
Trebutxet	(10)	10	3

MOURE LA MÀQUINA DE SETGE

Les màquines de setge no es poden moure per si mateixes, sinó que han de ser mogudes per una dotació a una velocitat que varia depenent del nombre de miniatures que les moguin. Tres miniatures poden moure una màquina de setge mentre avancen si totes tres inicien el moviment en contacte amb la base de la màquina de setge i s'hi mantenen en contacte mentre es mouen. El moviment de la màquina de setge correspon al de la miniatura amb atribut de Moviment més petit. Dues miniatures poden moure una màquina de setge d'aquesta mateixa m
però a la meitat del seu moviment habitual. Una sola mi
no pot moure una màquina de setge. Les miniatures amb
6 o més (com ara els Trolls de Mórdor) es consideren
tres miniatures a l'efecte del moviment d'una màqui
setge. Les màquines de setge no es poden moure a tra
terreny difícil ni tampoc no poden travessar barreres.



DISPARAR AMB UNA MÀQUINA DE SET

Es pot disparar amb una màquina de setge una vegada p
si almenys dos guerrers de la seva dotació hi estan en co
te base amb base i si ni la màquina de setge ni cap del
rrers no s'ha mogut en aquest torn. Si la dotació disponi
més petita (perquè algun membre estigui travat en co
per exemple), la màquina no es podrà disparar. Els guerr
integrants de la dotació o els herois poden ajudar a di
una màquina de setge, encara que redueixen la seva pr
(consulta la pàgina següent).

Totes les màquines de setge disposen d'un abast de 112 c
disparar amb una màquina de setge, pots apuntar cap
miniatura (objectiu de batalla -vegeu la pàgina següent-)
a una fortalesa (objectiu de setge) exactament igual
apuntessis amb un arc (un component o més de la dotac
mateixa màquina de setge han de tenir línia de visió fins a
jectiu). Llança per impactar normalment, fent servir l'a
de Tir de la dotació. Si en la dotació hi hagués integrant
atributs de Tir diferents, sempre has d'escollir el més pe
no aconsegueixes impactar és que el projectil ha equivo
rumb o ha ocorregut un error mecànic d'alguna mena;
cas, s'ha fallat el tir. Si el tir impacta en l'objectiu, has d'
tuar una tirada a la Taula de Dispersió si es tracta d'un ob
de batalla; si és un objectiu de setge, no cal tirada de disp

DISPERSIÓ

En disparar a un objectiu de batalla, has d'efectuar una t
a la Taula de Dispersió per comprovar si el tir s'alluny
teu objectiu inicial (els tirs a objectius de setge no es di
sen). Llança a la Taula de Dispersió i aplica el resultat.

Tingues en compte que cap jugador no pot fer que els seu
encertin, mitjançant la dispersió, objectius als quals
màquina de setge no podria disparar normalment (perquè
guin fora del seu radi d'abast, no hi hagi línia de visió, et

MINIATURES AMIGUES PRÒXIMES O EN LA TRAJECTÒRIA DEL TIR

Com que hi ha la possibilitat que el tir d'una màquina de
es dispersi fins a 14 cm de l'objectiu triat, no facis tirad
la *trajectòria del tir* fins després d'haver llançat a la Tau
Dispersió. Determina si hi ha alguna cosa en la trajectòri
a l'objectiu basant-te en el recorregut final del tir.

Igualment, a causa de l'alt grau d'imprecisió, les màquin
setge del Bàndol de la Llum no poden disparar a una min
ra enemiga si hi ha la possibilitat que, en dispersar-se e
encerti una miniatura de la Llum. Les miniatures de la Fo
no es veuen afectades per aquest grau de moralitat i disp
al seu objectiu sense tenir en compte si hi ha miniature
seu propi exèrcit massa a prop de l'objectiu.

... en compte que, si una miniatura de cavalleria sofreix ... la muntura, el genet i els passatgers que pogués ... l'impacte i seran abatuts (llança a la Taula ... per cadascun d'ells). De la mateixa manera, si una ... que estigui travada en combat sofreix l'impacte ... màquina de setge, totes les miniatures que es trobin tra- ... en aquest combat reben un impacte automàtic.

...RADES PER FERIR

... vegada que s'hagi determinat la tirada de dispersió, efec- ... la tirada per ferir normalment fent servir l'atribut de Força ... la màquina de setge (mostrada entre parèntesis en el seu ... d'atributs). Si el tir impacta en un objectiu de setge (ja ... l'objectiu original o un altre), recorda que has d'efectuar ... a la Taula de Danys si has causat una ferida. De la ... manera, recorda que un objectiu de batalla impactat ... d'una màquina de setge cau abatut a terra i, si és ferit, ... automàticament.

...SPLEGAMENT

... de la grandària i la visibilitat d'una màquina de setge, si ... requereix que despleguis el teu exèrcit per fases, en ... has de desplegar les teves màquines de setge (i la ... dotació) i no podràs desplegar altres miniatures fins que ... desplegat totes les teves màquines de setge amb les seves ... respectives. La dotació d'una màquina de setge s'ha ... desplegar obligatòriament en contacte base amb base amb la ... per descomptat, alhora que aquesta última. Només es ... d'una altra manera si així ho especifica l'escenari.

...UERRERS DE LA DOTACIÓ

... dotació d'una màquina de setge pot manejar altres màquines ... setge sempre que siguin de la seva mateixa raça. Per exem- ... la dotació d'una catapulta de guerra de Mórdor pot dirigir ... catapulta de guerra o ballesta de setge de Mórdor, ... una màquina de setge uruk-hai o un trebutxet Crit de ... Si intenten utilitzar les màquines esmentades, ... guerrers no integrants de la dotació (llegeix ...). Un component de la dotació d'una màquina de ... pot manejar dues màquines de setge alhora.

TAULA DE DISPERSIÓ

1D6	Resultat
1	**Errar el tir:** el teu oponent pot designar com a nou objectiu un dels teus objectius de batalla o un objectiu de setge en un radi de 14 cm de l'objectiu inicial. Si no hi ha un objectiu alternatiu a 14 cm o menys o si el jugador no vol fer això, el tir es perd completament.
2-5	**Lleugera desviació:** el teu oponent pot designar, si ho desitja, un dels seus propis objectius de batalla com a nou objectiu si està en un radi de 14 cm de l'objectiu inicial. Si no hi ha cap objectiu adequat a aquesta distància, el tir es perd completament.
6	**Destruït!:** el tir impacta en l'objectiu.

GUERRERS NO INTEGRANTS DE LA DOTACIÓ

Els guerrers no integrants de la dotació i els herois poden disparar una màquina de setge si així ho prefereix el jugador que els controla. Si un jugador tria disparar una màquina de setge utilitzant una o més miniatures no integrants de la dotació (per exemple, un guerrer que no sigui de la dotació o un component de la dotació d'una altra màquina), la màquina de setge només aconseguirà impactar amb un resultat de 6, independentment de l'atribut de Tir d'aquesta miniatura (fins i tot en el cas d'una màquina de setge amb un atribut de Tir fix, com és el trebutxet). Només un capità d'enginyers (consulta la pàgina següent) pot fer servir els seus punts de Poder per modificar les tirades per impactar, per ferir, de la Taula de Dispersió o de la Taula de Danys efectuades per la màquina de setge (consulta la pàgina 36).

NOTES SOBRE ELS OBJECTIUS DE SETGE I DE BATALLA

... de màquines de setge han estat dissenyades per ... un únic propòsit: destruir fortaleses enemigues. Per ... són màquines increïblement potents, capaces ... grans danys a objectius grans, però que difícil- ... impacten en objectius petits (com ara guerrers indivi- ...). Per representar aquesta característica en el joc d'El ... dels Anells, hem classificat els objectius potencials ... objectius de setge i objectius de batalla.

Objectius de setge: la majoria són fortaleses i edificis. Es ... d'objectius pesants reforçats que no es mouen gaire ... que es mouen!). La precisió en disparar a objectius ... dimensions no resulta un factor determinant i ... les màquines que són difícils de manejar solen ... hi amb facilitat. Es consideren objectius de setge ... i les torres d'una fortalesa, els edificis i les màqui- ... de setge.

Objectius de batalla: són objectius petits o prou ràpids perquè les màquines de setge tinguin dificultats a apuntar-los. Aquesta categoria engloba qualsevol cosa que no hagi estat descrita específicament com a objectiu de setge: cavalleria, infanteria, civils, muntures monstruoses, portes de fortaleses, muntures sense genet, etc. Els objectius de batalla que sofreixin un impacte d'una màquina de setge són abatuts i, si sofreixen una ferida, moren automàticament (independentment del nombre de Ferides en el seu perfil). Es poden utilitzar punts de Destí per intentar salvar aquesta ferida inicial, però, si no se supera la tirada, la miniatura es retira del tauler i compta com a baixa. L'única excepció es dóna si la miniatura té 10 Ferides o més en el seu perfil d'atributs inicial o si disposa d'un atribut de Defensa de 10. En aquests casos, la miniatura perdrà la meitat de les seves Ferides inicials (arrodonint cap amunt) i caurà abatuda a terra.

TESTS DE VALOR

La màquina de setge no necessita efectuar *tests de valor* i tampoc no es té en compte en calcular la dimensió total de l'exèrcit o el moment de desmoralització d'aquest exèrcit. Tampoc no compta a l'hora de fer tests per estar aïllat. La dotació d'una màquina de setge efectua *tests de valor* normalment i es té en compte a l'hora de calcular la dimensió de l'exèrcit.

ATACAR MÀQUINES DE SETGE

Es pot disparar a les màquines de setge normalment. Si s'infligeix una ferida, efectua una tirada a la Taula de Danys per determinar-ne els efectes (consulta la pàgina 62). Si la m[illegible] na de setge veu reduïts els seus Punts de Resistència a 0, [illegible] darà inutilitzada durant la resta de la partida. Es de[illegible] mateix lloc, però ja no es podrà disparar amb ella.

Les màquines de setge no tenen zona de control i, si una m[illegible] tura enemiga passa un torn complet en contacte amb la mà[illegible] i sense efectuar cap altra acció (sense disparar, fer servir p[illegible] màgics o lluitar en combat), la màquina quedarà autom[illegible] ment inutilitzada (com si s'hagués quedat amb 0 PR).

Es considera que les màquines de setge tenen Força 6 a l'[illegible] de calcular els efectes del *Projectil Màgic* i similars.

MODIFICACIONS DE LES MÀQUINES DE SETGE

Els perfils d'atributs de les màquines de setge són representatius de la mitjana del seu tipus. La veritat és que totes les màquines de setge presenten lleugeres variacions. Els trebutxets de Góndor sovint tenen millor rendiment que les catapultes orques, mentre que aquestes últimes de vegades disparen els caps tallats dels seus enemics, etc. Hem inclòs regles perquè puguis personalitzar les teves màquines de setge de la manera més variada i distintiva possible. Cada modificació està disponible només per a certes màquines de setge. Pots adquirir tantes modificacions per a les teves màquines de setge com vulguis (per a més detalls, consulta els seus perfils individuals). Llevat que s'especifiqui el contrari, les màquines de setge incloses en els escenaris no presenten modificacions ni millores. Per a més detalls, consulta els perfils individuals de les màquines de setge.

CAPITANS D'ENGINYERS

Alguns herois passen les seves vides perfeccionant la tècnica del setge. Si vols adquirir aquesta modificació per a la teva màquina de setge, un dels components de la dotació de la màquina s'ha de substituir per un capità triat de la llista d'exèrcit corresponent, amb el canvi de miniatura consegüent. Els capitans d'enginyers van equipats amb arma de mà, tenen el mateix equip que la resta de la dotació de la màquina i no poden adquirir equip addicional (per exemple, un capità d'enginyers de Mines Tirith duria una arma de mà i armadura pesant). No obstant això, i a diferència d'altres herois, els capitans d'enginyers poden fer servir el seu Poder per modificar les tirades de la màquina per impactar i ferir, a la Taula de Dispersió i a la Taula de Danys. En una màquina de setge només es pot incloure un capità d'enginyers.

MUNICIÓ INCENDIÀRIA

Les catapultes i els trebutxets llancen sacs plens de palla amarats en oli als quals la dotació cala foc. En canvi, a les màquines que llancen projectils, el projectil en si mateix pot ser incendiari. Si una màquina de setge que dispari munició incendiària fereix un objectiu de setge, el jugador que ha disparat podrà repetir els resultats d'1 que hagi obtingut a la Taula de Danys.

CAPS TALLATS

Les catapultes del Bàndol de la Foscor poden disparar els caps tallats de guerrers de la Llum en comptes de la seva càrrega habitual. Si els caps tallats es disparen contra un objectiu de batalla, s'ignora la força habitual de la màquina de setge i, en el seu lloc, tant l'objectiu inicial com totes les miniatures en un radi de 4 cm de l'object[illegible] sofreixen un impacte de Força 3. Aquest tir no fa caur[illegible] terra les miniatures ni tampoc no les destrueix automà[illegible] cament. Les miniatures de la Llum han de superar un *t[illegible] de valor*; altrament, es retiraran (com es descriu a la se[illegible] ció Valor del reglament). Els caps tallats no causen da[illegible] als objectius de setge.

VETERANS DE SETGE

La dotació d'aquesta màquina de setge ha pres part [illegible] innombrables setges i és experta a apuntar cap als pun[illegible] febles d'una construcció. Si una màquina de setge dirigi[illegible] per una dotació de veterans de setge causa ferides al s[illegible] objectiu, el jugador que controla la màquina podrà llanç[illegible] dos daus a la Taula de Danys (en comptes d'un) i aplicar [illegible] resultat més alt. Per obtenir aquest modificador, tota [illegible] dotació de la màquina de setge ha d'estar composta p[illegible] veterans de setge.

CONSTRUCCIÓ MILLORADA

Aquesta màquina de setge és una obra mestra de l'enginy[illegible] ria, amb un radi d'abast garantit. Té un abast de 140 cm [illegible] comptes dels 112 cm habituals.

RECÀRREGA RÀPIDA

La dotació d'aquesta màquina de setge és increïblemen[illegible] ràpida gràcies a diverses modificacions no habituals efec[illegible] tuades a la màquina. En circumstàncies òptimes, aquest[illegible] màquina pot disparar molt més de pressa que una altra qu[illegible] no tingui aquesta modificació. En disparar una màquina d[illegible] setge amb aquesta millora, el jugador llança 2D6 i tria e[illegible] resultat més alt per calcular el nombre de tirs efectuats.

TROLL

Algunes màquines de setge del Bàndol de la Foscor poden incloure Trolls de Mórdor entre la seva dotació per carrega[illegible] la màquina i, en casos extrems, per defensar-la. Les màqui[illegible] nes de setge que incloguin un Troll de Mórdor poden dispa[illegible] rar dues vegades per torn sempre que el Troll estigui en contacte amb la màquina de setge, no s'hagi mogut en l[illegible] fase de moviment anterior i no estigui travat en combat. El Troll no es té en compte per al nombre mínim de dotació necessària per dirigir la màquina, que ha d'incloure almenys uns altres dos guerrers. Aquest Troll porta una arma enorme i demolidora (tot i que en realitat no la neces[illegible] sita per lluitar amb eficàcia). Només es pot incloure u[illegible] Troll de Mórdor en una màquina de setge.

TORRES DE SETGE

[illegible] són enormes bastions rodants que solen [illegible] de fusta. Gràcies a les escales reforçades, els [illegible] poden utilitzar una torre per dur les seves tropes [illegible] als merlets enemics mentre la mateixa estructura [illegible] els guerrers de l'interior del foc de projec[illegible] [illegible] poden tenir unes dimensions variades, [illegible] haurien de ser prou altes per arribar als merlets ene[illegible] [illegible] una alçària d'uns 14 cm) i també han de [illegible] d'una rampa prou ampla perquè hi càpiguen dues [illegible] alhora (uns 4 cm).

	Força	Defensa	Punts de Resistència
[illegible] de setge	-	10	4

[illegible]OVIMENT DE LA TORRE DE SETGE

[illegible] no es poden moure per si mateixes, però [illegible] desplaçades a una velocitat que varia segons el [illegible] que les empenyen. Sis miniatures o més [illegible] una torre de setge si comencen la seva fase de [illegible] en contacte amb ella i s'hi mantenen en contacte [illegible] el seu moviment: la torre es mourà a la velocitat de la [illegible] més lenta. Entre tres i cinc miniatures també poden [illegible] una torre de setge, però reduint el seu moviment a la [illegible] Una torre de setge no pot ser moguda per menys de [illegible] miniatures. Les miniatures de Força 6 o més (com ara els [illegible] de Mórdor) compten com a tres miniatures a l'efecte [illegible] moviment d'una torre de setge. Les torres de setge es [illegible] encarar en qualsevol direcció a l'inici del seu movi[illegible] [illegible] però no poden canviar de direcció mentre es mouen. [illegible] torres de setge mai no es poden moure a través de terreny [illegible] ni tampoc no poden creuar barreres.

[illegible] miniatures poden anar muntades en una torre de [illegible] aquesta és empesa cap als murs, de manera que [illegible] assaltar la fortalesa quan s'hi arriba. Només les miniatures d'infanteria amb bases de 25 mm poden anar muntades [illegible] torre de setge. Les miniatures es poden moure a l'inte[illegible] de la torre o enfilar-s'hi o baixar-ne mentre la torre es [illegible] abans o després que ho faci. Un jugador pot situar tan[illegible] miniatures com hi càpiguen a la torre de setge, però això fa [illegible] la torre sigui més pesa[illegible] [illegible] cada miniatura mun[illegible] [illegible] a la torre de setge, el [illegible] de miniatures [illegible] per poder [illegible] en un.

[illegible]OVIMENT A [illegible] INTERIOR DE LA [illegible] DE SETGE

[illegible] de setge es com[illegible] [illegible] d'una o més platafor[illegible] [illegible] més alta sol estar [illegible] al nivell dels [illegible] de la fortalesa) i [illegible] unes quantes [illegible] que permeten als [illegible] desplaçar-se per [illegible] Totes les esca[illegible] [illegible] de l'interior de la torre de setge compten com a escales d'accés (consulta la pàgina 62). Les miniatures es mouen per la torre de setge exactament igual que si fos una torre ordinària.

ATACAR LA TORRE DE SETGE

La torre de setge es considera un objectiu de setge, raó per la qual se li pot disparar normalment. Té un atribut de Defensa de 10 i 4 Punts de Resistència. Si rep una ferida, llança a la Taula de Danys per comprovar la quantitat de dany causada. Una torre de setge no té zona de control. Les miniatures enemigues en contacte base amb base amb la torre poden atacar-la com si es tractés d'una porta o una contraporta, llançant a la Taula de Danys de la manera habitual. Si els Punts de Resistència de la torre de setge queden reduïts a 0, la miniatura és destruïda. Substitueix la torre per una pila de ruïnes. Si una torre de setge resulta destruïda, les miniatures que hi hagi cauran a terra i sofriran un impacte de Força 3 per cada 2 cm de caiguda. Les torres de setge tenen Força 6 a l'efecte de l'encanteri *Projectil Màgic*.

ATACAR DES DE LA TORRE DE SETGE

Les miniatures a bord d'una torre de setge poden disparar o rebre tirs normalment, seguint les regles habituals de tir (que inclouen la línia de visió, la cobertura, etc.). Les miniatures enfilades a una torre de setge es consideren sempre estacionàries, independentment que la torre s'hagi mogut.

ASSALTAR LES MURALLES

Quan la torre de setge arriba al seu objectiu, es deixa caure la rampa i els passatgers poden carregar contra els murs de la fortalesa. Si una torre de setge està en contacte amb un mur durant la seva fase de moviment, la rampa es pot deixar caure automàticament, per tal de crear un pont pel qual els guerrers passen als merlets enemics. Una vegada deixada anar la rampa, els atacants que es troben al pis superior de la torre de setge es poden moure cap als merlets com si es tractés de terreny obert. Els defensors que reben una càrrega des de la rampa no disposen dels modificadors habituals per la defensa d'obstacles.

ESCENARIS

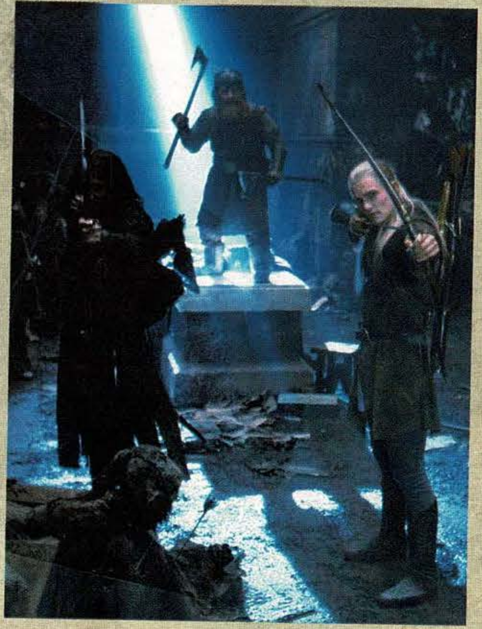
Un escenari estableix el lloc en què es desenvolupa una batalla, descriu les circumstàncies del combat, els bàndols implicats en la contesa i el que cada bàndol intenta aconseguir. I, el més important, descriu el terreny i qualsevol element d'escenografia especial que es pugui trobar al camp de batalla. La majoria d'escenaris que apareixen aquí inclouen regles de joc especials que només s'apliquen en aquest escenari específic. Les regles especials no són una característica necessària de l'escenari, però sovint ajuden que la partida es converteixi en un desafiament únic.

FORMAT DE L'ESCENARI

Cada escenari està dividit en uns quants apartats: descripció, adversaris, partida a punts, disposició del mapa, posició inicial, objectius i regles especials.

A **"Descripció"** es narra l'incident representat en l'escenari. Tots els escenaris estan basats o inspirats en fets que es narren a les pel·lícules d'El Senyor dels Anells, per la qual cosa les batalles es poden lliurar com a recreació del que hi passa.

A **"Adversaris"** s'indica qui va participar en l'incident. En la majoria de casos resulta impossible assegurar el nombre exacte d'Orcs de Mòria i Orcs que van lluitar en el Bàndol de la Foscor (n'hi ha massa per poder comptar-los) i, per aquesta raó, fem servir uns nombres aproximats que permetin jugar partides equilibrades. Si en un escenari els guerrers estan equipats amb opcions d'equip de la llista d'exèrcit, aquestes opcions s'especificaran aquí; en cas contrari, s'assumeix que els guerrers duen l'equip bàsic que s'indica a la seva [illegible] d'exèrcit. Els herois poden triar qualssevol de les opcio[illegible] la llista d'exèrcit llevat que a l'apartat "Regles espe[illegible] s'indiqui el contrari.



A **"Partida a punts"** es descriu una manera de jug[illegible] mateix escenari amb forces de la Foscor contra forces [illegible] Llum.

Fes servir les llistes d'exèrcit per seleccionar els guerre[illegible] cada bàndol que prendran part en l'escenari amb les esp[illegible] cacions descrites a l'apartat "Partida a punts". Tots els esc[illegible] ris es poden lliurar amb qualsevol exèrcit. Recorda qu[illegible] partida en què tots dos bàndols participen amb el mateix [illegible] bre de punts no et permetrà necessàriament que juguis an[illegible] mateixes forces que a la pel·lícula. Per aquesta raó hem i[illegible] dues formes de jugar cada escenari, una en què utilitze[illegible] participants de la pel·lícula i una altra en què utilitzes un [illegible] de punts per triar les forces.

A **"Disposició del mapa"** s'explica com s'ha de dispos[illegible] tauler per a la batalla, fent servir l'escenografia que calgu[illegible]

A **"Posició inicial"** s'indica la posició de les miniatures [illegible] nici de la partida.

A **"Objectius"** s'explica què ha de fer cada bàndol per ob[illegible] la victòria en l'escenari. Cada escenari té els seus pr[illegible] objectius, que requereixen una aproximació tàctica dif[illegible] (el que val per a un escenari no val per a tots!).

Les **"Regles especials"** són això, regles que s'han d'ap[illegible] únicament en un escenari concret. Gairebé tots els esce[illegible] tenen les seves pròpies regles especials d'un tipus o d'un [illegible] per representar les circumstàncies específiques de la bata[illegible]

CREACIÓ D'ESCENARIS PROPIS

Una vegada hagis jugat uns quants dels escenaris descrit[illegible] aquest llibre, potser vulguis crear els teus propis escen[illegible] Els esdeveniments d'El Senyor dels Anells proporcionen [illegible] font inesgotable d'inspiració per a això i, a més, fins i to[illegible] mateix esdeveniment es pot representar de maneres dife[illegible] a cada partida.

Quan creïs els teus propis escenaris, és recomanable qu[illegible] jugador que hagi creat l'escenari actuï com a àrbitre de la [illegible] tida. L'àrbitre perd l'oportunitat de disputar la partida, [illegible] serà qui jutgi i interpreti les regles quan calgui. Si crees re[illegible] especials per a un escenari de la teva pròpia invenció, seg[illegible] ment hauràs d'adaptar-les una mica a mesura que vagis ju[illegible] partides. Si alguna vegada disputes un escenari creat pe[illegible] altre jugador, procura ser respectuós amb l'àrbitre (ni tan [illegible] als servidors del mal se'ls permet discutir amb l'àrbitre!).

EXEMPLE D'ESCENARI: LA TOMBA DE BALIN

Tot seguit t'oferim un exemple d'un escenari normal [illegible] Tomba de Balin. Pots trobar molts més escenaris als su[illegible] ments d'El Senyor dels Anells, el joc de batalles estratègic [illegible] (com també a La Germandat de l'Anell), a la revista *W[illegible] Dwarf* i a la nostra pàgina web.

ESCENARI: LA TOMBA DE BALIN

"[illegible] tambors en els abismes. No podem sortir... S'acosten."

[illegible] de l'Anell viatja sota les entranyes de les [illegible] a través del regne de Mòria, descobreix la [illegible] de Balin, l'últim senyor nan d'aquell regne. Les restes [illegible] Gàndalf troba un llibre polsós a [illegible] i a través de les seves pàgines desco[illegible] Mòria va caure a les mans dels Orcs. Mentre [illegible] la pèrdua del seu parent, l'eco dels tambors [illegible] a la cambra. La Germandat de l'Anell ha estat [illegible] i s'haurà de preparar per a la batalla imminent!

[illegible] aquest escenari utilitzant les regles bàsiques, però [illegible] si fas servir també les avançades.

[illegible]VERSARIS

[illegible] DE LA LLUM

[illegible]

BÀNDOL DE LA FOSCOR
- 8 Orcs de Mòria amb arcs
- 8 Orcs de Mòria amb escuts
- 8 Orcs de Mòria amb llances
- 1 Troll de les Cavernes amb cadena i o bé un garrot o bé una llança

[illegible]RTIDA A PUNTS

[illegible] aquest escenari com una partida a punts, el Bàndol de [illegible] hauria d'estar format per herois amb un valor total [illegible] punts, i el Bàndol de la Foscor hauria de contenir [illegible] per un valor total màxim de 200 [illegible] una de les miniatures de la Fos[illegible] més d'una Ferida, i aquesta miniatura [illegible] la que ocupi el lloc del Troll de les [illegible] d'aquest escenari. La resta de les forces [illegible] de la Foscor es divideixen en tres grups [illegible] que compliran el paper dels Orcs de [illegible] Cap dels bàndols no pot tenir més del [illegible] de les miniatures armades amb arcs.

[illegible]ICIÓ DEL MAPA

[illegible] una zona de joc de 42 x 42 cm [illegible] representa la Tomba de Balin. Situa la [illegible] al centre del tauler i les columnes i la [illegible] als llocs indicats al mapa. La porta és al [illegible] d'una de les vores del tauler, tal com es [illegible]

[illegible]ICIÓ INICIAL

[illegible] del Bàndol de la Llum pot situar les [illegible] miniatures a una distància de fins a 8 cm [illegible] la Tomba de Balin.

[illegible] Bàndol de la Foscor no desplega cap de les [illegible] miniatures al tauler a l'inici de la partida, [illegible] que ho anirà fent a mesura que es [illegible] la partida. A l'inici de la primera [illegible] de moviment, 8 Orcs de Mòria amb escuts [illegible] en joc a través de la porta.

OBJECTIUS

El Bàndol de la Llum ha de mantenir Frodo amb vida per poder escapar de la Tomba de Balin i arribar al Pont de Khazad-dûm. El Bàndol de la Llum obté la victòria si aconsegueix destruir el Troll de les Cavernes.

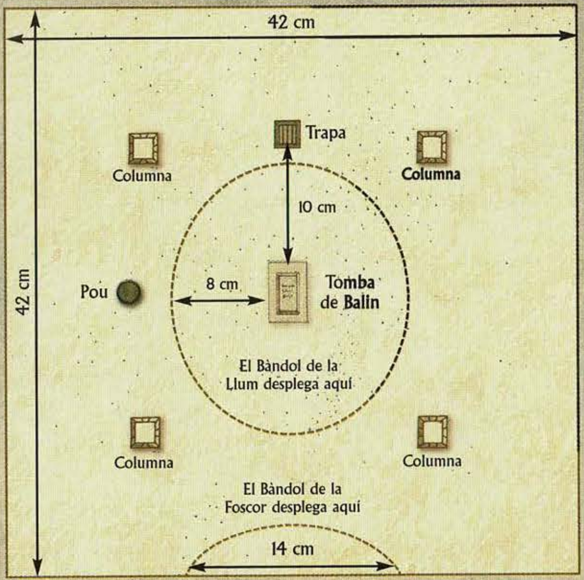
El Bàndol de la Foscor s'adjudica immediatament la partida si destrueix Frodo.

La partida es considera un empat en cas que morin dos components qualssevol de la Germandat de l'Anell.

REGLES ESPECIALS

Una marea d'Orcs. Al final de cada fase de moviment del Bàndol de la Foscor (després de la primera), tira 1D6. Un resultat de 4+ indica que un grup de 8 Orcs de Mòria entra al tauler a través de la porta o de la trapa, i continuaran entrant d'aquesta manera fins que els 24 Orcs de Mòria estiguin sobre el tauler. Les miniatures acabades d'incorporar a la partida actuaran normalment, amb l'excepció que no podran carregar en el torn en què apareixen. Al terme de la tercera fase de moviment del Bàndol de la Foscor, el Troll de les Cavernes entra automàticament en joc a través de la porta.

Durant la partida, el jugador de la Foscor ha de col·locar les seves baixes a un costat del tauler i, quan el nombre de baixes arribi a 8, podran tornar a entrar en joc automàticament a l'inici de la fase de moviment següent del Bàndol de la Foscor a través de la trapa o de la porta.



REGLES ESPECÍFIQUES DELS ESCENARIS

Aquesta secció inclou regles que s'han fet servir en alguns dels nostres escenaris. Els jugadors poden acordar si en volen utilitzar una o més alhora, potser modificant-les per adequar-les als seus gustos o necessitats de joc. Les regles especials afegeixen un nivell de detall addicional als escenaris i poden fer-los més divertits, sempre que tots dos jugadors convinguin abans de la partida que les utilitzaran!

MUNTURES SOLTES

Quan un genet és destruït o cau o desmunta, i la seva muntura té uns atributs de Combat i Atacs de 0 (per exemple, un cavall), la muntura es retira automàticament de la partida. No obstant això, hi ha vegades en què resultaria útil tornar a muntar aquest cavall solt. Aquesta circumstància pot ser vital en alguns escenaris, però com a principi bàsic es podria establir que les miniatures del Bàndol de la Llum no poden utilitzar muntures del Bàndol de la Foscor i viceversa.

En les situacions en què és important tenir en compte el que ocorre amb les muntures soltes, cal establir com a norma que, si un genet és destruït, cau o simplement desmunta, la muntura ha de superar un test de valor (tal com es descriu a la secció Valor). Si no supera el test, es retirarà del tauler i assumim que surt fugint i no torna a intervenir en la partida. Si la muntura supera el test, es queda on és.

Per representar la muntura solta, pots deixar la miniatura de cavalleria al tauler i col·locar un marcador al seu costat. Com a alternativa, si ets un d'aquests jugadors que no enganxa el genet a la muntura, només has de retirar el genet. Una altra opció és disposar de diverses miniatures soltes de cavall per poder fer-les servir quan la situació ho requereixi.

Les muntures soltes no es poden moure. Tampoc no tenen zona de control, de manera que altres miniatures poden passar pel costat sense problemes.

Les muntures soltes poden bloquejar la línia de visió d'un guerrer i també la de tir. Les miniatures del Bàndol de la Llum no poden disparar si hi ha muntures de la Llum en la trajectòria del tir (és una cosa impensable!). Per descomptat, les miniatures del Bàndol de la Foscor no s'han d'atenir a aquesta obligació.

És possible que l'enemic vulgui disparar a muntures soltes o atacar-les. Com que les muntures soltes no tenen Atacs, perdran automàticament el combat.

Les muntures soltes efectuen els tests de valor normalment i utilitzen el seu propi atribut de Valor.

VISIBILITAT REDUÏDA

Alguns escenaris tenen lloc a la nit, sota terra, durant una tempesta de sorra o en alguna altra situació on la visibilitat està limitada (almenys, per a algunes de les miniatures del tauler). Normalment, en aquestes circumstàncies les miniatures no poden carregar, disparar o llançar un poder màgic (que requereixi apuntar cap a un objectiu) contra un enemic que no estigui dins una determinada distància a l'inici del moviment.

ABANDONAR EL TAULER DE JOC

Alguns escenaris requereixen que les miniatures abandonin el tauler. En aquests casos, quan el moviment de la miniatura és suficient perquè la seva base entri en contacte amb la vora del tauler, la miniatura pot abandonar-lo immediatament.

RECOLLIR ARMES

En general, no hem tractat de les situacions en què els guerrer[illegible] llen armes d'altres guerrers o d'armeries o les que han queda[illegible] donades al camp de batalla. Mantenir un control de quines ar[illegible] adquirit cada guerrer no seria pràctic i tampoc no produiria [illegible] canvis en la batalla. No obstant això, per als jugadors que v[illegible] afegir aquest nivell de detall a les seves partides, les regles pe[illegible] als herois recollir armes en algunes situacions.

Si un heroi guanya un combat i destrueix tots els seus oponen[illegible] recollir una sola arma o un sol escut d'un dels seus oponents.

Si un heroi no té un escut i en recull un, aleshores sumarà +1 [illegible] atribut de Defensa llevat que ja disposi d'un arc o una balles[illegible] miniatures equipades amb piques o amb espases o destrals [illegible] mans no poden recollir un escut. Consulta les regles dels es[illegible] la pàgina 46.

Si un heroi no va equipat amb arc o ballesta i recull una d'aq[illegible] armes, pot disparar, ja que s'assumeix que també ha recolli[illegible] fletxes per poder disparar durant la resta de la batalla.

Si un heroi ja està equipat amb un escut, el seu atribut de Defe[illegible] redueix 1 punt si a més recull un arc o una ballesta. Consu[illegible] regles dels escuts a la pàgina 46.

Recorda que els herois no poden recollir ni fer servir armes o [illegible] tes màgics de l'enemic (la màgia del Bàndol de la Llum i la del [illegible] dol de la Foscor tenen naturaleses oposades i no poden ser utili[illegible] per l'enemic).

REFORÇOS

Cada escenari té regles específiques pel que fa a l'aparic[illegible] reforços al llarg de la partida; però, al marge d'aquesta circum[illegible] cia, quan una miniatura que no ha iniciat la partida sobre el t[illegible] s'hi incorpora, es pot moure normalment (amidant la distànc[illegible] del punt pel qual apareix), però no pot carregar en aquest matei[illegible] que entra en joc perquè no veu cap objectiu a l'inici del seu m[illegible] ment (ja que encara no estava sobre el tauler...).

TRANSPORTAR OBJECTES PESANTS

En molts escenaris, les miniatures han de transportar objectes, p[illegible] ners, cossos, etc., que podríem agrupar sota la denominació d'o[illegible] tes "pesants".

Les regles per al transport d'objectes pesants es poden consulta[illegible] pàgina 65 (moviment de càrregues de demolició).

TRANSPORTAR OBJECTES LLEUGERS

En molts escenaris, les miniatures han de transportar petits obj[illegible] valuosos, com ara l'Anell del Poder, correus importants, etc.

El transport d'aquesta mena d'objectes no alenteix, en genera[illegible] moviment de les miniatures i, a més, mentre les miniatures es m[illegible] es poden passar l'objecte d'una a una altra (encara que una [illegible] vegada per torn) només posant-se en contacte base amb base. S[illegible] miniatura que transporta l'objecte és destruïda, s'ha de situa[illegible] marcador (una moneda et pot servir) al lloc on es trobava la min[illegible] ra abans de ser eliminada. Perquè altres miniatures puguin rec[illegible] l'objecte, només han d'entrar en contacte amb el marcador dura[illegible] seu moviment. Les miniatures de cavalleria han de desmunta[illegible] poder recollir un objecte de terra.

[illegible]TINELLES

[illegible] sentinelles que patrullen una àrea (sovint [illegible]) mentre els enemics tracten d'atacar-los fur-[illegible]

[illegible] que l'escenari especifiqui el contrari, els sentinelles estan [illegible] a les regles següents. A l'inici de la fase de moviment de [illegible] i fins que no detectin la presència dels intrusos, llança [illegible] per cada sentinella a la Taula de Reacció del Sentinella per [illegible] què passa.

[illegible] seran alertats si:

[illegible] rep l'impacte d'un tir enemic però no mor.

[illegible] una miniatura enemiga en un radi de 10 cm d'un sentinella al [illegible] moviment d'aquest sentinella.

[illegible] alguna de les condicions que acabem de descriure, els [illegible] quedaran alertats immediatament de la presència enemi-[illegible] d'aquest moment, podran moure, disparar i combatre de [illegible] normal.

[illegible] que la distància a la qual els enemics són albirats pot variar [illegible] de les condicions de visibilitat de cada escenari.

TAULA DE REACCIÓ DEL SENTINELLA

1D6	Resultat
1	Desprevingut: el sentinella no ha vist res rar i, en realitat, només el preocupa mantenir-se despert. La miniatura no es podrà moure durant aquest torn.
[illegible]	[illegible]: el jugador que tingui la iniciativa pot moure immediatament el sentinella el doble del nombre obtingut en aquesta tirada (en centímetres) en la direcció que triï. Els sentinelles muntats doblen aquesta distància.
6	Patrulla: el sentinella es pot moure normalment.

[illegible]ATGERS

[illegible] per dur un passatger a la gropa et permetran efectuar [illegible] i dramàtiques en què els genets podran resca-[illegible] de situacions desesperades o dur-los més ràpidament [illegible] igual que Légolas porta Guimli a *Les Dues Torres* i [illegible] *La Germandat de l'Anell*. Només les miniatures [illegible] en l'escenari es poden dur com a passatgers.

[illegible] adequada per representar que una miniatura de cavalle-[illegible] un passatger a la gropa és posar la miniatura a peu que és [illegible] al més a prop possible de la miniatura de cavalleria.

[illegible] una de les dues miniatures s'haurà de moure fins a estar en [illegible] base amb base amb l'altra. Tot seguit, el passatger haurà de fer [illegible] a la Taula de Salts. Amb un resultat d'1, ni el passatger acon-[illegible] ni cap de les dues miniatures no es podrà moure més [illegible] torn. Amb un resultat entre 2 i 5, el passatger aconseguirà [illegible] la miniatura de cavalleria no podrà continuar movent-se. [illegible] 6, no tan sols el passatger haurà aconseguit enfilar-se a la [illegible] sinó que la miniatura de cavalleria podrà completar el seu moviment [illegible] aquest torn, sempre que no l'hagi completat ja. Saltar [illegible] muntura és automàtic i no es requereix cap tipus de tirada.

Un passatger es pot baixar d'una muntura abans que la miniatura de cavalleria es mogui; en aquest cas, totes dues miniatures es podran moure normalment. Un passatger també pot saltar de la muntura quan aquesta hagi començat el seu moviment, però, en aquest cas, la miniatura a peu no es podrà moure més durant aquest torn i s'assumirà que ha utilitzat tota la seva capacitat de moviment.

Un passatger no pot disparar amb arc ni amb altres armes de projectils, no pot fer servir poders màgics ni portar a terme accions heroiques i no pot lluitar en un combat. Quan es dispari a un conjunt de muntura-genet-passatger, qui dispara haurà de designar el seu objectiu i disparar de la manera habitual. Si el tir impacta, es llançarà un altre dau per determinar qui ha estat impactat: amb un resultat d'1, 2 o 3, l'impacte el rep la muntura; amb un 4 o un 5, el rep el genet, i amb un 6, el passatger.

Un passatger no pot combatre, però sí que pot ser ferit en cas que la miniatura de cavalleria perdi un combat. L'enemic pot assignar qualsevol nombre dels seus atacs contra el passatger.

Si el genet mor o desmunta, el passatger també caurà de la muntura.

NEDAR

En alguns escenaris, els guerrers i els herois han de travessar nedant rius, llacs o altres corrents d'aigües ràpides o profundes. Les miniatures muntades no poden nedar, encara que sí que poden desmuntar i intentar travessar l'aigua sense la seva muntura. Perquè la miniatura entri a l'aigua, s'ha de moure normalment fins que arribi a l'aigua; a partir de llavors, el moviment es considera terreny difícil. Després d'aquest moviment inicial, que representa un cabussó, la miniatura continuarà nedant (consulta més a baix).

Les miniatures que "neden" es mouen, com és habitual, en la fase de moviment. Tira 1D6 per cada miniatura que neda i consulta la Taula de Natació. Les miniatures que neden no poden ajeure's, disparar o transportar objectes pesants, encara que poden combatre normalment.

TAULA DE NATACIÓ

1D6	Resultat
1	**S'enfonsa:** la miniatura no pot lluitar contra el pes de l'equip i s'ofega. Retira la miniatura com una baixa.
2-5	**Neda:** la miniatura es desplaça per l'aigua a la meitat de la seva capacitat de moviment. Si arriba a la vora, podrà intentar grimpar per sortir de l'aigua i enfilar-se a la riba.
6	**Neda ràpid:** la miniatura fa el seu moviment normal per l'aigua. Si arriba a la vora, podrà intentar grimpar per sortir de l'aigua i enfilar-se a la riba.

El pes de l'armadura que porta una miniatura pot afectar la seva capacitat de nedar. Aquesta taula reflecteix l'habilitat per nedar d'una miniatura que dugui armadura. Per representar-ho, aplica aquests modificadors a la tirada de la Taula de Natació (són acumulatius):

- La miniatura no porta armadura o porta armadura de mithril: +1.
- La miniatura porta armadura pesant o armadura pesant nana: -1.
- La miniatura porta un escut: -1.

EXÈRCITS

Molta gent comença a jugar les seves partides utilitzant qualsevol miniatura que tingui a mà. Aquesta manera d'iniciar-se és perfectament natural i no té res de dolent per jugar les teves primeres partides. Si estàs aprenent les regles del joc, no resulta gaire important guanyar o perdre o que les forces no estiguin exactament equilibrades.

No obstant això, la majoria de jugadors descobreixen que, quan la seva col·lecció ha augmentat i s'ha tornat més variada, resulta més satisfactori lliurar batalles en què tots dos bàndols estiguin al més equilibrats possible. Aquesta secció del reglament explica de quina manera seleccionar forces equilibrades per a una partida.

La secció es divideix en dues llistes d'exèrcit independents: les forces de la Llum inclouen Elfs, Hòbbits, Nans, Homes, etc., mentre que les forces de la Foscor inclouen Orcs, Uruk-hai, Orcs de Mòria i Homes de la Foscor.

VALOR EN PUNTS

La llista d'exèrcit de cada bàndol especifica els perfils d'atributs, l'equip, les regles especials i el valor en punts de cada miniatura, tant dels guerrers normals com dels herois. El valor en punts reflecteix la importància de la miniatura en la batalla.

És habitual que els jugadors comencin la partida amb un mateix valor en punts en guerrers. Com que els guerrers de la Llum, generalment, són millors que els de la Foscor, les forces de la Llum gairebé sempre estaran en inferioritat numèrica. La majoria de guerrers de la Llum són lluitadors d'una qualitat superior a la dels seus oponents, de manera que no et desesperis quan vegis hordes d'Orcs acostant-se des de l'altre extrem de la taula.

ESCENARIS

Els diferents escenaris del joc utilitzen forces de dim[illegible] bastant desiguals. Alguns representen petits enfront[illegible] mentre que d'altres representen grans batalles. Reco[illegible] que els jugadors poc experimentats practiquin amb els [illegible] taments més senzills abans d'intentar lliurar una bata[illegible] gran. A mesura que els jugadors adquireixin més mini[illegible] la seva col·lecció creixi, serà possible avançar cap a es[illegible] més grans i exigents. Encara que hem desenvolupat [illegible] junt d'escenaris, la majoria de jugadors s'ho passen b[illegible] els seus propis escenaris, inspirats en els successos d[illegible] *El Senyor dels Anells*.

SELECCIÓ DE TROPES

Comença per decidir quin escenari aneu a jugar. Cada [illegible] ri es pot jugar amb qualsevol nombre de punts en trop[illegible] hem indicat el valor en punts que considerem idoni p[illegible] partida equilibrada. Després de decidir el valor en pun[illegible] batalla, cada bàndol tria en secret les miniatures que l[illegible] ciparan. Fes servir la llista de tropes del teu propi bàn[illegible] escollir la teva força i pren nota del seu cost en punts [illegible] ra que ho fas. Pots triar miniatures fins al valor en pun[illegible] dat, però no excedir-lo. La majoria de vegades comp[illegible] que no pots igualar exactament els punts acordats, pe[illegible] no importa mentre no utilitzis més punts dels permeso[illegible]

En la majoria de casos, l'escenari en què jugues lim[illegible] nombre o la proporció d'herois de la teva força o el no[illegible] miniatures equipades amb arc. El motiu és assegurar-[illegible] l'escenari es juga tal com pretenem, fins i tot encara [illegible] forces que triïs difereixin radicalment de les que van [illegible] par en el succés "real" descrit.

Ah! Per si t'ho preguntaves, en l'exèrcit només pots i[illegible] una sola miniatura d'un guerrer amb nom propi: no p[illegible] mar un exèrcit compost exclusivament per miniatures [illegible] gorns, per posar-ne un exemple!

UTILITZACIÓ DELS FULLS DE CONTRO[illegible]

És recomanable que apuntis la teva selecció de trope[illegible] tros de paper, ja que pot ser que canviïs d'idea o vulg[illegible] nar enrere i revisar alguns detalls. Quan estiguis satis[illegible] el teu exèrcit final, assegura't que has sumat els valor[illegible] tropes correctament i estaràs a punt per anotar els de[illegible] un full de control (al final d'aquest llibre se n'submini[illegible] que pots fotocopiar). No cal que utilitzis un full de co[illegible] no vols, però la majoria de jugadors consideren con[illegible] tenir a mà una pràctica nota de totes les caracterís[illegible] detalls rellevants de la partida.

Per emplenar el full de control, simplement escriu[illegible] detalls de cada miniatura. Si la teva força conté diverses [illegible] tures d'un mateix tipus, no hi ha cap necessitat de realit[illegible] anotació independent per a cadascuna; amb una única a[illegible] n'hi haurà prou la majoria de vegades. Quan hagis cop[illegible] els atributs i qualsevol dada que et sembli necessària, ti[illegible] teu full de control a punt per fer-lo servir en les batalles[illegible]

També hi hem inclòs la Taula de Moviment perquè [illegible] consultar-la.

[illegible]IP

[illegible] tenen un apartat anomenat "Equip" en [illegible] de la llista d'exèrcit, on trobaràs una llista de [illegible] que poden adquirir. De vegades, es tractarà [illegible] de naturalesa màgica, i en aquests [illegible] de les seves regles especials. Però el [illegible] que siguin peces d'equip comú, com ara una [illegible]

[illegible] d'equip comú s'expliquen en la seva [illegible] corresponent (per exemple, la secció [illegible] en el cas d'armes o estendards) o en aquest [illegible] en el cas de l'armadura). Els seus efectes són [illegible] qualsevol heroi o guerrer que els adquireixi [illegible] punts. Les muntures normals com ara els [illegible] Wargs també s'inclouen a l'apartat "Equip".

[illegible]ADURA

[illegible] porta armadura, augmenta el seu atribut de [illegible]

[illegible]ADURA PESANT

[illegible] armadura pesant, el seu atribut de Defen- [illegible] Una miniatura pot dur armadura o arma- [illegible] no totes dues. Si una miniatura que porta [illegible] el seu perfil d'atributs bàsic s'equipa amb una armadura pesant, automàticament substitueix la que duia per la pesant i incrementa el seu atribut de Defensa només en +1 (perquè el seu atribut bàsic de Defensa ja incloïa un +1 per armadura).

ESCUTS

Si una miniatura porta escut, el seu atribut de Defensa augmenta en +1 llevat que ja disposi d'un arc o una ballesta; en aquest cas el seu atribut de Defensa no varia. A més, la miniatura pot fer servir la regla d'"escudar-se" si combat a peu.

ARMES A DUES MANS

Recorda que una miniatura equipada amb una arma a dues mans no pot dur també arc, ballesta, llança o escut, ja que necessita totes dues mans per manejar l'arma.

MUNTURES

Les regles per a les muntures i els genets estan incloses a la secció principal de regles. Tot seguit, pots consultar els perfils d'atributs de cavalls i Wargs:

	C	F	D	A	Fe	V
Cavall	0	3	4	0	1	3
Cavall amb arnès	0	3	5	0	1	3
Warg	3	4	4	1	1	2

TAULA DE MOVIMENT

Tipus	Moviment màxim en terreny obert
HOME/DONA/MAG	14 cm
ELF/ELF SILVÀ	14 cm
ÀLIGA	28 cm
ENT	14 cm
HOBBIT	10 cm
NAN	12 cm
GOL·LUM	12 cm
ORC	14 cm
ORC DE MÒRIA	12 cm
URUK-HAI	14 cm
TROLL	14 cm
ESPECTRE	14 cm
ARANYA GEGANT	24 cm
BÈSTIA ALADA	28 cm
WARG	24 cm
CAVALL	24 cm

[illegible] al llarg de tot el reglament, totes les distàncies s'expressen únicament en centímetres, encara que en el regla[illegible] en anglès s'ofereixin les distàncies també en polzades.

FORCES DE LA LLUM
HEROIS

Frodo s'ha compromès a dur l'Anell Únic fins a Mórdor i llançar-lo al Mont del Fat per eliminar el seu poder per sempre. Encara que Frodo no és un gran guerrer, té la força de voluntat necessària per triomfar en la seva missió. D'altra banda, l'Anell té una voluntat forta i maligna i, a més, vol ser trobat pel seu creador!

Tots els Hòbbits estan subjectes a les dues regles especials següents: *resistents a la màgia i llançar pedres.*

Resistents a la màgia: els Hòbbits són, per naturalesa, resistents a la influència de la màgia i de la voluntat d'altres. Quan un Hòbbit sigui objectiu d'un poder màgic enemic i vulgui resistir-s'hi, sempre disposarà d'un mínim d'un dau per intentar resistir-s'hi. Això significa que els Hòbbits amb Voluntat 0 (ja sigui perquè no tenen punts de Voluntat o perquè els han esgotat tots) poden llançar un dau per tractar de resistir-se als poders màgics enemics.

Llançar pedres: si un Hòbbit no es mou durant la seva fase de moviment, pot declarar que "s'ajup per recollir una pedra", que podrà llançar en la seva fase de tir següent si no està travat en combat cos a cos. Això funciona com una ballesta amb abast de 20 cm i Força 1.

Frodo Saquet (Hòbbit) — Valor en punt

	C	F	D	A	Fe	V	P / V
Frodo	3/3+	2	3	1	2	6	2 /

EQUIP

Frodo porta una resistent espasa curta (arma de mà). Per un cost en punts nal, Frodo pot dur els objectes següents (només si Bilbo no està inclòs e cit, Frodo podrà dur Fibló i/o vestir la cota de mithril):

Fibló	*+15 punts*
Cota de mithril	*+25 punts*
Capa èlfica	*+10 punts*

Fibló: Fibló és una daga màgica que brilla amb una resplendor blavosa Orcs són a prop. Quan Frodo empunya Fibló, suma +1 al seu atribut de F total, té Força 3).

Cota de mithril: el mithril és un metall especial tan lleuger com una plo resistent com les escates d'un drac. L'atribut de Defensa del seu portado menta en +3, i per això Frodo augmenta el seu atribut de Defensa de 3 a 6

L'Anell: si Frodo s'inclou en l'exèrcit, és ell qui porta l'Anell. Se'l pot qualsevol moment de la seva pròpia fase de moviment i, quan ho faci, es invisible per a tots menys per als Nazgûl. La miniatura es considera impo veure. Atès que el portador és invisible, es pot moure a través d'altres mi i altres miniatures es poden moure a través d'ell (no el poden veure; per ta paren esment. Se suposa que Frodo s'aparta com pot de la resta de gue evitar ser trepitjat!).

Mentre Frodo sigui invisible, no podrà lluitar contra un enemic que no veure: la miniatura de Frodo és ignorada. És millor evitar qualsevol procurant que cap miniatura no hi quedi en contacte base amb base, en l ra del possible. Frodo es pot posar l'Anell fins i tot encara que ja hagin contra ell. En aquest cas se separarà immediatament de tots els enemics el puguin veure.

Si Frodo porta l'Anell posat, el jugador de la Llum haurà de llançar un dau moure'l durant la fase de moviment. Haurà de llançar el dau encara que n moure Frodo, però pot fer-ho en qualsevol moment de la fase de moviment fer servir els punts de Poder de Frodo per modificar aquesta tirada. Amb un d'1 o 2, el jugador de la Foscor podrà moure Frodo durant aquest torn; amb u tat de 3 a 6, el jugador de la Llum controla el moviment de Frodo de la mane tual. Mogui qui mogui Frodo, aquest continuarà pertanyent al Bàndol de la L manera que la resta d'accions, com ara disparar i combatre, es mantenen sota trol del jugador de la Llum. Això vol dir que, quan sigui el Bàndol de la Fo mogui Frodo, només el podrà moure, encara que això inclou fer que carregu una miniatura que sí que el pugui veure (en aquest cas, Frodo no ha d'efect *de valor* per carregar contra enemics que *causin terror*). No pot portar accions heroiques i no pot recollir ni deixar objectes. Tampoc no se'l podrà efectuar moviments que li causin un dany directe (com, per exemple, llança un precipici), ni treure'l del tauler si l'escenari permet aquesta acció. Això re la lluita entre Frodo i la voluntat de Sàuron.

Si el jugador que mou Frodo vol que es tregui l'Anell, Frodo haurà de supera *de valor* per a això. Aquest test es pot efectuar en qualsevol moment del mo de Frodo, una vegada s'hagi determinat quin bàndol en controlarà el mo durant aquest torn. En cas de fallar el test, Frodo haurà de continuar porta l'Anell fins al torn següent, en el qual tindrà una altra oportunitat de treure-s

Si Frodo és l'única miniatura supervivent en el Bàndol de la Llum i porta posat, es considera automàticament una baixa: la seva ment ha cedit dav poder de l'Anell. Atès que molts escenaris depenen de la seva supervivènc és molt important! Si l'objectiu del Bàndol de la Foscor és eliminar Frodo, complirà si ell és l'última miniatura de la Llum sobre la taula i porta l'Anel

Samseny Gamgí (Hòbbit) — Valor en punts: 30

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Sam	3/3+	2	3	1	2	5	1 / 1 / 2

EQUIP

Sam porta una resistent espasa curta (arma de mà). Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Capa èlfica	*+10 punts*

Meriadoc Brandiboc (Hòbbit) — Valor en punts: 10

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Merry	3/3+	2	3	1	1	4	0 / 0 / 1

EQUIP

Merry porta una resistent espasa curta (arma de mà). Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Capa èlfica	*+10 punts*

Peregrin Tuc (Hòbbit) — Valor en punts: 10

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Pippin	3/3+	2	3	1	1	4	0 / 0 / 1

EQUIP

Pippin porta una resistent espasa curta (arma de mà). Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Capa èlfica	*+10 punts*

Bilbo Saquet (Hòbbit) — Valor en punts: 90

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Bilbo	3/3+	3	5	1	2	6	1 / 3 / 3

EQUIP

Bilbo porta Fibló i vesteix la seva cota de mithril. Les regles d'aquests objectes són les mateixes que les descrites per a Frodo: totes dues bonificacions han estat incloses en el perfil de Bilbo (sense aquests objectes, la seva Força i la seva Defensa serien de 2). Tingues en compte que, si Bilbo i Frodo estan inclosos en la força, Bilbo durà Fibló i la cota de mithril, mentre que Frodo durà l'Anell.

REGLES ESPECIALS

L'Anell: si Frodo no està inclòs en la força, Bilbo pot dur l'Anell.

Dins l'Orde dels Istari, Gàndalf el Gris només és superat en poder per Sàruman el Blanc. És Gàndalf qui lidera la Germandat fins a la seva pèrdua a Mòria a les mans del terrible Bàlrog. Les habilitats màgiques de Gàndalf són de gran valor per a la Germandat, encara que també és capaç de lluitar perfectament en un combat.

Nota: *la teva força només pot incloure un Gàndalf: Gàndalf el Gris o Gàndalf el Blanc.*

Gàndalf el Gris (Mag) — Valor en pu

	C	F	D	A	Fe	V	P
Gàndalf	5/-	4	5	1	3	7	3

EQUIP

Gàndalf porta la seva vara (arma a dues mans), l'espasa Glamdring (arm i l'anell Narya. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Capa èlfica	*+10 punts*
Sombragrís	*+15 punts*

Sombragrís: aquest poderós cavall només accepta Gàndalf per genet. S regles normals per a cavalls, llevat del seu moviment, que és de 28 cm.

	C	F	D	A	Fe	V
Sombragrís	0	4	5	0	1	5

REGLES ESPECIALS

*** Vara dels Istari:** el bastó de Gàndalf no és tan sols un símbol del seu p que, a més, és un talismà poderós. Mentre dugui el bastó, Gàndalf podr punt de Voluntat per torn sense reduir les seves reserves de Voluntat.

Narya: Gràcies al poder de Narya, l'Anell de Foc, un dels tres anel Gàndalf pot repetir la tirada per fer servir els seus punts de Destí.

Glamdring: espasa màgica. Quan Gàndalf combat amb Glamdring (en de la seva vara), suma +1 al seu atribut de Força (i obté un atribut de Fo

PODERS MÀGICS

Llum Encegadora: el resultat necessari per utilitzar-lo és 2+.

Ordre: abast 28 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 4+.

Immobilitzar: abast 28 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 3

Projectil Màgic: abast 28 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és

Restaurar Voluntat: abast 28 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo é

Aura Aterridora: el resultat necessari per utilitzar-lo és 2+.

Després de la seva desesperada batalla amb el Bàlrog, Gàndalf torna a la Terra Mitjana com a Gàndalf el Blanc. Els seus poders són més grans que mai, fins i tot més grans que els del seu antic mestre Sàruman.

Gàndalf el Blanc (Mag) — Valor en pun

	C	F	D	A	Fe	V	P
Gàndalf	5/-	4	5	1	3	7	3

EQUIP

Gàndalf porta la seva vara (arma a dues mans), l'espasa Glamdring mà) i l'anell Narya. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip se

Capa èlfica	*+10 punts*
***Sombragrís** (consulta Gàndalf el Gris)*	*+15 punts*

REGLES ESPECIALS

*** Vara dels Istari**; Narya; Glamdring (consulta Gàndalf el Gris).

Cavaller Blanc: quan Gàndalf desvetlla la seva llum interior, la seva so cia retorna la fe en si mateixos als guerrers del voltant seu. En el cas de l'abast de la regla especial *Resistiu!* és de 28 cm (en comptes de 14 cm)

PODERS MÀGICS

Llum Encegadora: el resultat necessari per utilitzar-lo és 2+.

Ordre: abast 28 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 3+.

Immobilitzar: abast 28 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 2

Projectil Màgic: abast 28 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és

Restaurar Voluntat: abast 28 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo é

Aura Aterridora: el resultat necessari per utilitzar-lo és 2+.

La Teva Vara Està Trencada: abast 28 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 3+.

Gambús/Àragorn (Home) — Valor en punts: 175

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Àragorn	6/3+	4	5	3	3	6	3*/ 3 / 3

EQUIP

Àragorn porta una espasa (arma de mà). Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Andúril, Flama de l'Oest	*+75 punts*
Capa èlfica	*+10 punts*
Armadura	*+5 punts*
Arc	*+5 punts*
Cavall	*+10 punts*

Andúril, Flama de l'Oest: els ferrers de Rivendel han tornat a forjar aquesta màgica espasa a partir dels fragments de Nàrsil, l'espasa d'Eléndil. Quan combati amb ella, Àragorn mai no necessitarà obtenir més de 4 en el dau per causar una ferida, sense importar la Defensa de l'oponent (aquesta regla no té efecte contra els objectius que tenen Punts de Resistència en comptes de Ferides). Les seves tirades per ferir es poden modificar amb punts de Poder de la manera habitual.

REGLES ESPECIALS

*** Heroi poderós:** Àragorn és un heroi molt poderós i l'hereu dels Reis de Góndor. Pot gastar 1 punt de Poder per torn sense reduir la seva reserva de Poder. Qualsevol punt de poder addicional gastat durant el torn reduirà la seva reserva de Poder de la manera habitual.

Àragorn, Rei Elessar (Home) — Valor en punts: 260

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Àragorn 6/3+	4	7	3	3	6	3*	/ 3 / 3

EQUIP

Àragorn porta l'espasa Andúril (consulta les seves regles més a dalt) i armadura pesant. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Cavall amb arnès	*+15 punts*

REGLES ESPECIALS

*** Heroi poderós:** consulta Gambús/Àragorn.

Guimli, fill de Glóin (Nan) — Valor en punts: 90

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Guimli 6/4+	4	8	2	2	6	3	/ 2 / 2

EQUIP

Guimli vesteix una armadura pesant nana i porta un assortiment de destrals nanes de qualitat (arma de mà), algunes de les quals estan equilibrades per ser llançades (es consideren destrals llancívoles). També porta una destral a dues mans d'excel·lent manufactura.

Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Capa èlfica	*+10 punts*

REGLES ESPECIALS

Destrals dels Nans!: a l'inici de cada combat, Guimli pot triar entre dur una destral a cada mà (en aquest cas disposarà de 3 atacs) o fer servir la seva excepcional destral a dues mans (en aquest cas suma +1 a les seves tirades per ferir i, a més, no sofreix el modificador habitual de -1 a la tirada de resolució del combat).

Bòromir és el millor guerrer de tota la Germandat, encara que la seva feblesa i els dubtes que té sobre la seva missió pràcticament en van destruir les possibilitats d'èxit.

Bòromir de Góndor (Home) Valor en pun

	C	F	D	A	Fe	V	P
Bòromir	6/-	4	6	3	3	6	6

EQUIP

Bòromir porta una armadura i una espasa (arma de mà), un escut i el Góndor. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Capa èlfica	*+10 punts*
Cavall	*+10 punts*

El Corn de Góndor: el so del temible corn de Bòromir és sufic anul·lar la determinació de l'enemic més valent. Bòromir pot bufar e l'inici d'un combat si està en inferioritat numèrica per una relació d més) a un. El combatent enemic amb l'atribut de Valor més elevat ha fectuar un *test de valor*: si el supera amb èxit, el combat es lliurarà ment; si el test no és superat amb èxit, Bòromir guanya el comb llançar per ferir els seus enemics.

Bòromir, fill de Dénethor, és el comandant més capaç de tot Góndor, un veritable mestre en totes les disciplines de la guerra.

Aquest perfil d'atributs representa Bòromir en el seu millor moment, abans que l'Anell hi exercís la seva influència negativa en el Concili d'Élrond.

> *Nota: la teva força només pot incloure un Bòromir: Bòromir de Góndor o Bòromir, Capità de la Torre Blanca.*

Bòromir, Capità de la Torre Blanca Valor en pun

	C	F	D	A	Fe	V	P
Bòromir	6/-	4	6	3	3	6	6

EQUIP

Bòromir, Capità de la Torre Blanca, porta una espasa, el Corn de G armadura pesant. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següe

Cavall	*+10 punts*
Llança de cavalleria	*+5 punts*
Escut	*+5 punts*
L'Estendard de Mines Tirith	*+50 punts*

REGLES ESPECIALS

El Corn de Góndor: consulta Bòromir de Góndor.

L'Estendard de Mines Tirith: quan Bòromir porta aquest estendard tant de valor en els Homes de Góndor que són capaços de lluitar amb d vigor renovats. L'Estendard de Mines Tirith compta com un estendard si Bòromir el porta, tots els guerrers del regne de Góndor en un radi de l'estendard sumen +1 al seu atribut de Combat. Bòromir també es b d'aquest modificador, però no la resta d'herois. A diferència d'altres tendards, Bòromir no sofreix la penalització de -1 en fer la tirada per d nar el guanyador d'un combat, encara que continua sense poder equipa una llança de cavalleria o un escut mentre dugui l'estendard.

Hi ha hagut molts reis en la història dels Homes (grans individus que van governar antany un dels regnes més nobles de tota la història). Hi hem afegit aquesta opció per si vols incloure reis de Góndor en el teu exèrcit.

Rei dels Homes Valor en pu

	C	F	D	A	Fe	V	P
Rei dels Homes	5/-	4	4	2	2	5	2

EQUIP

Els Reis dels Homes duen espases. Per un cost en punts addicional, po l'equip següent:

Armadura	*+5 punts*
Armadura pesant	*+10 punts*
Escut	*+5 punts*
Llança de cavalleria	*+5 punts*
Cavall	*+10 punts*
Cavall amb arnès	*+15 punts*

Légolas (Elf) Valor en punts: 90

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Légolas	6/3+	4	4	2	2	6	3 / 2 / 3

EQUIP

Légolas porta dues espases curtes (es considera que va armat amb una sola arma de mà) i un arc èlfic. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Capa èlfica	*+10 punts*
Armadura	*+5 punts*
Cavall	*+10 punts*

REGLES ESPECIALS

Afinitat amb els boscos: algunes criatures estan en perfecta harmonia amb la natura i, per tant, no consideren els boscos com a terreny difícil. Qualsevol que tingui *afinitat amb els boscos* es pot moure 14 cm per una zona de bosc classificada com a terreny difícil igual que si fos terreny obert.

Tir letal: Légolas és un arquer expert, fins i tot per als estàndards de la seva raça. Per reflectir la seva habilitat prodigiosa, Légolas pot disparar un arc èlfic tres vegades, en comptes d'una, durant la fase de tir i impacta en el seu objectiu amb un resultat de 3+. També té l'opció de disparar una única fletxa i, en aquest cas, impactarà automàticament, encara que hi hagi objectes en la trajectòria del tir (pot fer servir aquesta habilitat fins i tot contra un enemic travat en combat amb una miniatura del Bàndol de la Llum!).

Eléndil (Home) Valor en punts: 165

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Eléndil	7/-	4	7	3	3	6	3 / 3 / 1

EQUIP

Eléndil porta una armadura pesant finament treballada i empunya l'espasa Nàrsil. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Escut	*+5 punts*
Cavall	*+10 punts*

Nàrsil: Nàrsil és una potent espasa. El seu poder fa que Eléndil pugui lliurar un combat heroic en la fase de combat sense gastar cap punt de Poder per a això. Consulta la pàgina 39 per veure les regles dels *combats heroics*.

Isíldur (Home) Valor en punts: 100

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Isíldur	6/-	4	7	3	3	6	3 / 1 / 2

EQUIP

Isíldur porta una armadura pesant finament treballada i empunya una espasa. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Escut	*+5 punts*
Cavall	*+10 punts*

REGLES ESPECIALS

L'Anell: si ni Frodo ni Bilbo estan en l'exèrcit, Isíldur pot dur l'Anell.

Gil-galad va ser Alt Rei dels Elfs i el més poderós guerrer de la seva edat. Quan Sàuron va atacar Góndor, Gil-galad va mobilitzar els Elfs ràpidament per lluitar contra Sàuron. Durant l'Última Aliança entre Homes i Elfs, Gil-galad va combatre en tots i cadascun dels fronts i la seva valentia i lideratge van inspirar els seus soldats i van portar esperança en aquells dies foscos.

Gil-galad (Elf)

Valor en pun

	C	F	D	A	Fe	V	P
Gil-galad	9/3+	4	7	3	3	7	3

EQUIP

Gil-galad porta una armadura pesant i la poderosa llança Aiglos. Per un punts addicional, pot dur un escut.

Escut	*+5 punts*

Aiglos: Aiglos és una llança màgica i no està subjecta a les regles hab les llances. Gràcies a ella, Gil-galad suma +1 en les seves tirades a la Ferides.

REGLES ESPECIALS

Llinatge dels Primers Nascuts: aquest senyor èlfic descendeix dels m rosos Elfs i el seu poder és incommensurable, tant que *causa terror* a criatures de la Foscor.

Afinitat amb els boscos: consulta l'apartat de Légolas a la pàgina 81.

Alt Rei dels Elfs: la presència de Gil-galad al camp de batalla produei terror en l'enemic que, si s'escau, l'abast de la regla *Resistiu!* és de 28 comptes de 14 cm).

Élrond és vell fins i tot entre els immortals Elfs: va lluitar contra Sàuron en l'edat anterior i va veure com Isíldur agafava l'Anell abans que aquest es perdés. És el senyor de Rivendel i el més gran dels savis de la Terra Mitjana. També és el portador de Vilya, l'Anell de Safir, un dels tres anells de poder èlfics.

Élrond (Elf)

Valor en pun

	C	F	D	A	Fe	V	P
Élrond	6/3+	4	7	3	3	7	3

EQUIP

Élrond porta una armadura pesant, una espasa èlfica i l'anell Vilya.

Vilya: gràcies al poder que li proporciona Vilya, un dels tres anell Élrond pot repetir les tirades en fer servir els seus punts de Destí.

REGLES ESPECIALS

Llinatge dels Primers Nascuts: consulta les regles especials de Gil-ga

Afinitat amb els boscos: consulta l'apartat de Légolas a la pàgina 81.

PODERS MÀGICS

Ira de la Natura: el resultat necessari per utilitzar-lo és 4+.

Guarir: el resultat necessari per utilitzar-lo és 3+.

És un dels guardians del bosc de Lothlórien. La seva fe en l'aliança entre Elfs i Homes era tan gran que va dur els seus guerrers fins a l'Abisme de Helm perquè combatessin mà a mà amb els seus defensors.

Hàldir (Elf)

Valor en pun

	C	F	D	A	Fe	V	P
Hàldir	6/3+	4	4	2	2	6	3

EQUIP

Hàldir porta una espasa èlfica. Per un cost en punts addicional, pot dur l' següent:

Arc èlfic	*+5 punts*
Capa èlfica	*+10 punts*
Armadura	*+5 punts*

REGLES ESPECIALS

Afinitat amb els boscos: consulta l'apartat de Légolas a la pàgina 81.

Tirador expert: Hàldir pot disparar amb el seu arc dues vegades, en c d'una, en cada fase de tir.

[illegible] espcil per si vols incorporar al [illegible] elf.

Capità Elf

Valor en punts: 65

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Capità Elf	6/3+	4	4	2	2	6	2 / 1 / 1

EQUIP

El Capità Elf representat en aquest perfil porta una espasa èlfica. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Armadura	*+5 punts*
Armadura pesant	*+10 punts*
Escut	*+5 punts*
Arc èlfic	*+5 punts*
Cavall	*+10 punts*

REGLES ESPECIALS

Afinitat amb els boscos: consulta l'apartat de Légolas a la pàgina 81.

[illegible] els regnes nans de la Terra [illegible] més enllà dels Turons [illegible] intransigents, són ferms [illegible] odi a mort pels seus

Rei Nan

Valor en punts: 75

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Rei Nan	6/4+	4	8	2	2	6	2 / 2 / 1

EQUIP

Els Reis Nans duen destrals (arma de mà) i armadura pesant nana. Per un cost en punts addicional, poden dur l'equip següent:

Destral a dues mans	*+5 punts*
Destrals llancívoles	*+5 punts*

[illegible] fetillera, tan bella com [illegible] que sobrepassa el simple [illegible] els seus poders infonen [illegible] inferiors, per als quals [illegible] És la portadora de Nenya, un [illegible] i diamant, amb el [illegible] de perill del pas del [illegible] de la Foscor. Només [illegible] que els envolten, [illegible] el privilegi d'en- [illegible]

Galàdriel (Elfa)

Valor en punts: 130

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Galàdriel	6/-	3	3	1	3	7	3 / 6* / 3

EQUIP

Galàdriel no va armada, només porta l'anell Nenya. Per un cost en punts addicional, pot dur el seu mirall, un objecte encantat de gran poder.

Mirall de Galàdriel	*+25 punts*

Mirall de Galàdriel: les visions que mostra el mirall són diferents per a cada persona, encara que sempre són importants i estan plenes de presagis. El mirall s'ha de desplegar a una distància de fins a 14 cm de Galàdriel a l'inici de la partida i ja no es podrà moure d'aquest lloc. Al terme de cada torn, un heroi del Bàndol de la Llum que estigui en un radi de 14 cm del mirall podrà recuperar els seus punts de Destí inicials.

Nenya: gràcies al poder de Nenya, un dels tres anells de poder èlfics, Galàdriel pot repetir les tirades en fer servir els seus punts de Destí.

REGLES ESPECIALS

*** La Senyora de Lothlórien:** Galàdriel pot gastar un punt de Voluntat en cada torn sense reduir per això les seves reserves de Voluntat.

Llinatge dels Primers Nascuts: consulta les regles especials de Gil-galad a la pàgina 82.

Afinitat amb els boscos: consulta l'apartat de Légolas a la pàgina 81.

PODERS MÀGICS

Ordre: abast 28 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 4+.

Llum Encegadora: el resultat necessari per utilitzar-lo és 2+.

Immobilitzar: abast 28 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 3+.

Arwen és la filla d'Élrond i, com el seu pare, una persona de gran poder i coratge. La seva condició immortal la predestina a anar-se'n de la Terra Mitjana i navegar cap a l'Oest, però l'amor que sent per Aragorn és tan gran que la condueix cap a un altre destí totalment diferent.

Arwen Estrella de la Tarda (Elfa) Valor en pu

	C	F	D	A	Fe	V	P
Arwen	6/-	3	3	1	2	6	1

EQUIP

Arwen porta una espasa èlfica. Per un cost en punts addicional, pot d següent:

Capa èlfica	*+10 punts*
Asfaloth *(cavall)*	*+10 punts*

REGLES ESPECIALS

Afinitat amb els boscos: consulta l'apartat de Légolas a la pàgina 81

Geneta experta: consulta l'apartat de Théoden a la pàgina següent.

PODER MÀGIC

Ira de la Natura: el resultat necessari per utilitzar-lo és 4+.

Céleborn és un dels Elfs més vells de la Terra Mitjana, amb una saviesa i un poder gairebé incomparables. Els seus consells han estat moltes vegades crucials en els concilis dels Savis des de l'Última Aliança d'Homes i Elfs.

Céleborn (Elf) Valor en pu

	C	F	D	A	Fe	V	P
Céleborn	6/3+	4	4	3	3	7	3

EQUIP

Céleborn no porta armes. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip

Espasa èlfica	*+5 punts*
Armadura pesant	*+10 punts*
Escut	*+5 punts*

REGLES ESPECIALS

Llinatge dels Primers Nascuts: consulta les regles especials de Gil-g pàgina 82.

Afinitat amb els boscos: consulta l'apartat de Légolas a la pàgina 81.

PODERS MÀGICS

Immobilitzar: abast 28 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 3+

Aura de Comandament: el resultat necessari per utilitzar-lo és 2+.

Quan estava presoner a la Torre d'Orthanc, Gàndalf va buscar l'ajuda de Gwaihir per escapar. Va muntar sobre de l'enorme àliga i va fugir de les urpes de Sàruman.

Gwaihir (Gran Àliga) Valor en pu

	C	F	D	A	Fe	V	P
Gwaihir	8/-	6	8	2	3	6	1

REGLES ESPECIALS

Volar: Gwaihir es desplaça volant (es mou 28 cm). La Gran Àliga pot v sobre de qualsevol miniatura o de qualsevol tipus de terreny sense pen en el seu moviment. Gwaihir no pot entrar en boscos, edificis o qu terreny que es consideri impassable, però es pot parar a sobre d'aqu ments si els jugadors ho acorden així abans de l'inici de la partida. Co impossible volar sota el terra, Gwaihir no podrà participar en cap esc Mòria ni en qualsevol altre que tingui lloc en una zona subterrània.

Causa terror: les Grans Àligues *causen terror* en les criatures de la F com es descriu a la secció *Valor* de les regles.

Senyor de les Àligues: encara que Gwaihir és una criatura gran i noble intel·ligència aguda és coneguda per molt pocs. Només les Grans Àligue fer servir la regla Resistiu! de Gwaihir o beneficiar-se'n de les accions he

Théoden, Rei de Ròhan (Home) Valor en punts: 60

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Théoden 5/-	4	4	2	2	5	2	/ 0 / 2

EQUIP

Théoden porta una espasa. Per un cost en punts addicional, es pot equipar amb el següent:

Armadura pesant	*+10 punts*
Escut	*+5 punts*
Cavall	*+10 punts*
Cavall amb arnès	*+15 punts*

REGLES ESPECIALS

Genet expert: els genets experts poden repetir la tirada a la Taula de Salts quan saltin un obstacle a sobre d'una muntura. A més, mentre van muntats, es beneficien del modificador de +1 a la Defensa per dur escut, fins i tot encara que també portin un arc. Si desmunten o cauen de la seva muntura, han de descartar immediatament o el seu arc o el seu escut (en aquest cas, el seu atribut de Defensa es veurà reduït en 1 punt).

Éomer, Mariscal de la Marca (Home) Valor en punts: 75

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Éomer	5/4+	4	6	2	2	5	3 / 2 / 2

EQUIP

Éomer porta una espasa i armadura pesant. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Venables	*+5 punts*
Escut	*+5 punts*
Arc	*+5 punts*
Cavall	*+10 punts*

REGLES ESPECIALS

Genet expert: consulta les regles especials de Théoden (més amunt).

Éowyn, escudera de Ròhan (Dona) Valor en punts: 30

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Éowyn	5/4+	3	3	1	1	5	2 / 2 / 2

EQUIP

Éowyn porta una espasa. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Venables	*+5 punts*
Armadura	*+5 punts*
Escut	*+5 punts*
Cavall	*+6 punts*

REGLES ESPECIALS

Geneta experta: consulta les regles especials de Théoden (més amunt).

Gamling és un aguerrit capità de Ròhan, el portador de l'Estendard Reial i un soldat que lluita valentament al costat del seu senyor a l'Abisme de Helm.

Gamling, Capità de Ròhan (Home) — Valor en pu[…]

	C	F	D	A	Fe	V	P[…]
Gamling	4/-	4	6	2	2	4	[illegible]

EQUIP

Gamling porta una espasa i una armadura pesant. Per un cost en punts[…]nal, pot dur l'equip següent:

Estendard Reial de Ròhan	*+50 punts*
Cavall	*+10 punts*

Estendard Reial de Ròhan: es tracta com un estendard normal. A m[…] sevol heroi rohirrim que comenci el seu torn amb 0 punts de Poder i e[…] cm o menys de l'Estendard Reial de Ròhan guanya 1 punt de Poder[…] regla no inclou el mateix Gamling.

REGLES ESPECIALS

Genet expert: Gamling és un genet expert (consulta les regles esp[…] Théoden a la pàgina 85).

Hi hem afegit l'opció perquè puguis incorporar al teu exèrcit un o més capitans de Ròhan. D'aquesta manera es representa els líders dels soldats de Ròhan, com ara Grimbold.

Capità de Ròhan (Home) — Valor en pu[…]

	C	F	D	A	Fe	V	P[…]
Capità de Ròhan	4/4+	4	5	2	2	4	[illegible]

EQUIP

El capità de Ròhan representat aquí porta una espasa i armadura. Per u[…] punts addicional, pot dur l'equip següent:

Armadura pesant	*+5 punts*
Escut	*+5 punts*
Arc	*+5 punts*
Venable	*+5 punts*
Cavall	*+10 punts*

REGLES ESPECIALS

Genet expert: Gamling és un genet expert (consulta les regles esp[…] Théoden a la pàgina 85).

En un altre temps un gran home, ara al Senescal de Góndor l'aclapara la responsabilitat de dirigir la seva gent en temps tan foscos. El dolor per la pèrdua de Bòromir, el seu fill favorit, en qui l'ancià senescal havia dipositat la poca esperança que li restava, ha suposat un escull insuperable i amenaça greument la salut mental de Dénethor.

Dénethor, Senescal de Góndor (Home) — Valor en pu[…]

	C	F	D	A	Fe	V	P[…]
Dénethor	5/-	4	5	2	2	5	[illegible]

EQUIP

Dénethor porta una espasa i armadura.

REGLES ESPECIALS

Rampells de bogeria: Dénethor pateix atacs de bogeria. A l'inici de c[…] abans que els jugadors determinin qui té la iniciativa, el jugador de la[…] de fer un *test de valor*. En cas de passar amb èxit el test, no succeeix r[…] si es falla el test, Dénethor passarà a estar controlat (durant aquest[…] jugador de la Foscor com si es tractés d'una de les seves miniatures[…] diferència amb la resta de miniatures de la Foscor és que les de la l[…] podran ni disparar ni fer servir poders màgics contra Dénethor i ta[…] podran ferir-lo si el derroten en combat.

[illegible] de Góndor i el germà [illegible] un valent guerrer i el líder [illegible] en la conflictiva ciutat fron- [illegible]

Fàramir, Capità de Góndor (Home) — Valor en punts: 70

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Fàramir	5/3+	4	5	2	2	5	3 / 2 /2

EQUIP

Fàramir porta una espasa i una robusta armadura de cuir. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Armadura pesant	*+5 punts*
Arc	*+5 punts*
Llança de cavalleria	*+5 punts*
Cavall	*+10 punts*

Damrod, muntaner d'Ithilien (Home) — Valor en punts: 20

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Damrod	4/3+	4	5	1	1	4	1 / 1 / 1

EQUIP

Damrod porta un arc, una espasa i una robusta armadura de cuir.

Damrod es la ma dreta de Fàramir: un braç fort i letal amb l'arc

[illegible] perquè puguis incorporar [illegible] capitans de Góndor. D'aquesta [illegible] els líders dels soldats de Gón- [illegible] El Senyor dels Anells.

Capità de Góndor (Home) — Valor en punts: 50

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Capità de Góndor	4/4+	4	6	2	2	4	2 / 1 / 1

EQUIP

El Capità de Góndor aquí representat porta una espasa i armadura pesant. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Escut	*+5 punts*
Arc	*+5 punts*
Llança de cavalleria	*+5 punts*
Cavall	*+10 punts*

[illegible] perquè puguis incloure [illegible]

Capità de Númenor — Valor en punts: 50

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Capità de Númenor	5/4+	4	5	2	2	4	2 / 1 / 1

EQUIP

El Capità de Númenor aquí representat porta una espasa i armadura. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Armadura pesant	*+5 punts*
Escut	*+5 punts*
Arc	*+5 punts*
Llança de cavalleria	*+5 punts*
Cavall	*+10 punts*

Barbarbrat és el més gran de tots els Ents; porta caminant pels boscos de la Terra Mitjana des d'abans que els Elfs hi construïssin les seves cases. Els Ents són gegants que han viscut tants anys als boscos que ells mateixos s'han convertit en arbres. Als Ents, els preocupa poc el món fora dels límits del bosc de Fàngorn, però la destrucció del seu estimat bosc els fa encendre's d'ira.

Barbarbrat (Ent) Valor en pun

	C	F	D	A	Fe	V	P
Barbarbrat	8/4+	8	8	3	3	7	3

REGLES ESPECIALS

Trencar la pedra: els Ents són criatures poderoses amb membres tan [illegible] l'acer que poden partir les pedres amb molta facilitat. En atacar fo[illegible] incloent-hi portes, murs de pedra, torres i qualsevol altra cosa que tin[illegible] de Resistència, Barbarbrat compta com si tingués Força 10 i 6 Atacs.

Causa terror: presenciar la fúria dels Ents és una cosa horrible. B[illegible] *causa terror* als seus enemics, tal com es descriu a la secció *Valor*.

Llançar pedres: els Ents són criatures d'una força demolidora, cap[illegible] rrencar pedres de terra i llançar-les travessant el camp de batalla. P[illegible] sentar aquesta habilitat, si l'Ent no es mou durant aquest torn, pot [illegible] una roca de terra (sempre que no estigui travat en combat cos a cos) [illegible] la contra l'enemic en la fase de tir subsegüent. El llançament funcio[illegible] que si es tractés d'una ballesta i té un abast de 42 cm i Força 10. Si [illegible] dor del Bàndol de la Llum ho prefereix, pot llançar la roca contra el [illegible] castell o contra un altre edifici. En aquest cas, ha de designar un pun[illegible] com a objectiu i efectuar una tirada per impactar i una altra per fe[illegible] manera habitual. Si l'atac causa una bretxa a l'edifici, aquesta es pro[illegible] el punt designat abans de llançar.

Afinitat amb els boscos: per als Ents, els boscos mai no són terreny d[illegible] Ent es pot moure 14 cm per una zona de bosc classificada com a terre[illegible] igual que si fos terreny obert.

Encara que és tan sols una ombra de l'home que va ser, aquest ancià rei ha jurat que el seu exèrcit combatrà Sàuron com a penitència per haver renunciat a fer-ho segles enrere.

El Rei dels Morts (Espectre) Valor en pun

	C	F	D	A	Fe	V	P
Rei dels Morts	4/-	4	8	1	2	7	0

EQUIP

El Rei dels Morts porta una espasa rovellada i una armadura ancestral.

REGLES ESPECIALS

Causa terror: el Rei dels Morts causa terror als seus enemics (consul[illegible] ció Valor de les regles).

Espases dels Homes Morts: fa temps que les espases dels Homes M[illegible] perdut el seu tall, però, tot i així, l'armadura és de poca utilitat contra [illegible] armes: l'única defensa és un cor valerós. En determinar quin resultat h[illegible] nir un Home Mort per ferir el seu oponent, fa servir el Valor de l'op[illegible] comptes de la seva Defensa en consultar la Taula de Ferides. Per exemp[illegible] llancis per ferir un arquer orc, la Força 4 del Rei dels Morts no es con[illegible] la Taula de Ferides amb el 4 (que correspon a la Defensa de l'Orc), sin[illegible] 2 (que correspon al seu Valor), raó per la qual el Rei necessita obtenir u[illegible] ferir l'Orc.

Consumir l'ànima: un enemic que sofreixi una ferida del Rei del[illegible] morirà automàticament, independentment del nombre de Ferides que [illegible] Els herois poden fer servir punts de Destí per evitar les ferides infli[illegible] Rei dels Morts; però, només que hi hagi una sola ferida que no pugu[illegible] moriran.

Els morts i els vius: els morts són una presència terrorífica per a tots [illegible] tals, inclosos els seus aliats. En conseqüència, només l'Exèrcit dels M[illegible] emprar la regla especial del rei *Resistiu!*

GUERRERS

[illegible] de Númenor sempre s'han vist invo[illegible] [illegible] el Senyor Fosc. Els de Núme[illegible] [illegible] per combatre'l amb el [illegible] fulles d'acer trempat.

Guerrer de Númenor (Home) Valor en punts: 7

	C	F	D	A	Fe	V
Guerrer de Númenor	4/4+	3	4	1	1	3

EQUIP

El perfil bàsic d'un Guerrer de Númenor inclou una armadura i una espasa (arma de mà). Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Llança	*+1 punt*
Arc	*+1 punt*
Escut	*+1 punt*
Estendard *(un màxim d'un per cada heroi inclòs en la mateixa força)*	*+30 punts*

[illegible] més mortífers de la Terra [illegible] la seva habilitat en combat [illegible] pels millors artesans. Són [illegible] llancers i arquers, a més dels [illegible] que existeixen.

Guerrer Elf Valor en punts: 7

	C	F	D	A	Fe	V
Guerrer Elf	5/3+	3	3	1	1	5

EQUIP

El perfil bàsic d'un Guerrer Elf no inclou equip. Per un cost en punts addicional, es pot equipar amb els objectes següents:

Espasa èlfica	*+1 punt*
Llança	*+1 punt*
Arc èlfic	*+2 punts*
Armadura	*+1 punt*
Armadura pesant	*+2 punts*
Escut	*+1 punt*
Estendard *(un màxim d'un per cada heroi inclòs en la mateixa força)*	*+35 punts*

REGLES ESPECIALS

Afinitat amb els boscos: consulta l'apartat de Légolas a la pàgina 81.

[illegible] Àligues de les Muntanyes Boiroses se [illegible] dels problemes del món, [illegible] de veritable necessitat ofereixen la [illegible] qui la requereix.

Gran Àliga Valor en punts: 90

	C	F	D	A	Fe	V
Gran Àliga	7/-	6	8	2	3	5

REGLES ESPECIALS

Volar: les Grans Àligues es desplacen volant (es mouen 28 cm). Les Grans Àligues poden volar per sobre de qualsevol miniatura o de qualsevol tipus de terreny sense penalització en el seu moviment. No poden entrar en boscos, edificis o qualsevol terreny que es consideri impassable, però es poden parar a sobre d'aquests elements si els jugadors ho acorden així abans de l'inici de la partida. Com que és impossible volar sota el terra, les Grans Àligues no podran participar en cap escenari de Mòria ni en qualsevol altre que tingui lloc en una zona subterrània.

Causen terror: les Grans Àligues són l'encarnació vivent de la voluntat dels Vàlar, motiu pel qual causen terror en les criatures de la Foscor, tal com es descriu a la secció Valor de les regles.

La terra de Ròhan es troba a l'oest de Mines Tirith i al nord de les Muntanyes Blanques. Aliats de Góndor des dels primers dies del seu regne, els Homes de Ròhan sempre han estat disposats a anar a ajudar en temps de guerra.

Guerrer de Ròhan (Home) Valor en pu[illegible]

	C	F	D	A	Fe	V
Guerrer de Ròhan	3/4+	3	4	1	1	3

EQUIP

El perfil bàsic d'un Guerrer de Ròhan inclou una armadura i una espasa [illegible] destral (arma de mà). Per un cost en punts addicional, es pot equipar a[illegible] objectes següents:

Venables	*+2 punts*
Arc	*+1 punt*
Escut	*+1 punt*
***Estendard** (un màxim d'un per cada heroi inclòs en la mateixa força)*	*+25 punts*

Els genets de Ròhan són mestres dels cavalls, famosos per la seva gran habilitat i valentia.

Genet de Ròhan (Home) Valor en pun[illegible]

	C	F	D	A	Fe	V
Genet de Ròhan	3/4+	3	5	1	1	3
Cavall	0	3	4	0	1	3

EQUIP

El perfil bàsic d'un Genet de Ròhan inclou una armadura, un escut, un arc [illegible] espasa o bé una destral (arma de mà). Per un cost en punts addicional, e[illegible] equipar amb els objectes següents:

Venables	*+2 punts*
***Estendard** (un màxim d'un per cada heroi inclòs en la mateixa força)*	*+25 punts*

REGLES ESPECIALS

Genet expert: consulta les regles especials de Théoden a la pàgina 85.

Triats entre els millors guerrers de tot Ròhan, els integrants de la Guàrdia Reial han jurat donar la vida al servei del Rei i combatre sense temor. Duen una elaborada armadura pesant i empunyen les millors armes que Ròhan els pot oferir.

Guàrdia Reial de Ròhan (Home) Valor en punts[illegible]

	C	F	D	A	Fe	V
Guàrdia Reial	4/4+	3	6	1	1	3

EQUIP

El perfil bàsic d'un Guàrdia Reial de Ròhan inclou una armadura pesant[illegible] escut i una espasa (arma de mà). Per un cost en punts addicional, pot dur [illegible]quip següent:

Venables	*+2 punts*
Cavall	*+6 punts*
***Estendard** (un màxim d'un per cada heroi inclòs en la mateixa força)*	*+30 punts*

REGLES ESPECIALS

Escorta: al principi de la partida, tria un dels herois rohirrim del teu conting[illegible] perquè sigui protegit per la Guàrdia Reial. Mentre aquest heroi estigui sobr[illegible] tauler de joc, totes les miniatures de la Guàrdia Reial superen automàticam[illegible] els *tests de valor* que hagin de fer. Si l'heroi mor o abandona el tauler, la Gu[illegible]dia Reial s'haurà d'atenir a les regles habituals sobre el Valor.

Genet expert: consulta les regles especials de Théoden a la pàgina 85.

[illegible] de Mines Tirith han passat tota la seva [illegible] de l'Est, sense defallir ni una sola [illegible] les terres que s'estenen [illegible] s'han mantingut sempre fora de [illegible]

Guerrer de Mines Tirith (Home) Valor en punts: 7

	C	F	D	A	Fe	V
Guerrer de Mines Tirith	3/4+	3	5	1	1	3

EQUIP

El perfil bàsic d'un Guerrer de Mines Tirith inclou una armadura pesant i una espasa (arma de mà). Per un cost en punts addicional, es pot equipar amb els objectes següents:

Llança	*+1 punt*
Arc	*+1 punt*
Escut	*+1 punt*
***Estendard** (un màxim d'un per cada heroi inclòs en la mateixa força)*	*+25 punts*

[illegible] del Pati de la Deu està composta pels [illegible] de Góndor, els quals han jurat [illegible] al servei dels senyors de Mines [illegible] en la batalla.

Guàrdia del Pati de la Deu (Home) Valor en punts: 10

	C	F	D	A	Fe	V
Guàrdia del Pati de la Deu	4/-	3	6	1	1	3

EQUIP

El perfil bàsic d'un Guàrdia del Pati de la Deu inclou una elaborada armadura pesant i una llança. Per un cost en punts addicional, es pot equipar amb els objectes següents:

Escut	*+1 punt*
***Estendard** (un màxim d'un per cada heroi inclòs en la mateixa força)*	*+30 punts*

REGLES ESPECIALS

Escorta: al principi de la partida, tria un dels herois de Góndor del teu contingent perquè sigui protegit per la Guàrdia del Pati de la Deu. Mentre aquest heroi estigui sobre el tauler de joc, totes les miniatures de la Guàrdia del Pati de la Deu superen automàticament els *tests de valor* que hagin de fer. Si l'heroi mor o abandona el tauler, la Guàrdia del Pati de la Deu s'haurà d'atenir a les regles habituals sobre el Valor.

[illegible] de guàrdies d'elit que només [illegible] davant del rei del regne del Sud, [illegible] és una de les institucions [illegible] de Góndor. En absència [illegible] els seus vots del Senes[illegible] les seves ordres fins [illegible]

Guàrdia de la Ciutadella (Home) Valor en punts: 8

	C	F	D	A	Fe	V
Guàrdia de la Ciutadella	4/4+	3	5	1	1	3

EQUIP

El perfil bàsic d'un Guàrdia de la Ciutadella inclou una espasa i una armadura pesant. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Cavall	*+6 punts*
***Arc llarg** (compta com a arc èlfic)*	*+2 punts*
Llança	*+1 punt*

REGLES ESPECIALS

Escorta: consulta l'apartat de la Guàrdia del Pati de la Deu (més amunt).

Aquests guerrers alts i adustos que munten cavalls veloços i duen llances de cavalleria esmolades són el veritable orgull de Góndor.

Cavaller de Mines Tirith (Home) — Valor en punts: 13

	C	F	D	A	Fe	V
Cavaller de Mines Tirith	3/-	3	5	1	1	3
Cavall	0	3	4	0	1	3

EQUIP

El perfil bàsic d'un Cavaller de Mines Tirith inclou una armadura pesant, una llança de cavalleria i una espasa (arma de mà). Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Estendard *(un màxim d'un per cada heroi inclòs en la mateixa força)* — *+25 punts*

Els muntaners de Góndor són triats entre els ciutadans d'Ithilien pels seus coneixements de silvicultura i la seva destresa amb l'arc.

Muntaner de Góndor (Home) — Valor en punts: 8

	C	F	D	A	Fe	V
Muntaner de Góndor	4/3+	3	4	1	1	3

EQUIP

El perfil bàsic d'un Muntaner de Góndor inclou una espasa (arma de mà), un arc i una robusta armadura de cuir. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Llança — *+1 punt*

Aquells que van trencar el seu jurament a Erech combaten ara al costat d'Àragorn i contra Sàuron; només d'aquesta manera desapareixerà la maledicció que Isíldur va llançar sobre ells fa tants anys.

L'Exèrcit de les Ombres (Espectre) — Valor en punts: 15

	C	F	D	A	Fe	V
Guerrer dels Homes Morts	3/-	3	7	1	1	6

EQUIP

Com que es tracta de criatures incorpòries, es considera que els Guerrers dels Homes Morts només porten armes de mà, al marge de l'equip que estigui representat en la miniatura. Per aquesta raó, no se'ls apliquen les regles relatives a les llances, les destrals a dues mans i els escuts.

REGLES ESPECIALS

Causa terror: consulta les regles especials del Rei dels Morts a la pàgina 88.

Espases dels Homes Morts: consulta les regles especials del Rei dels Morts a la pàgina 88.

El trebutxet Crit de Batalla llança sobre el seu objectiu, a una velocitat terrible, un projectil enorme que sobrevola les defenses i esclafa els guerrers. Encara que és relativament lent a l'hora d'apuntar i difícil de construir, el trebutxet Crit de Batalla és una màquina capaç de desplegar una potència impressionant.

Trebutxet Crit de Batalla — Valor en punts: 110

	Força	Defensa	Punts de Resistència
Crit de Batalla	(10)	10	4

	C	F	D	A	Fe	V
Guerrer de Mines Tirith	3/4+	3	5	1	1	3

DOTACIÓ

Un trebutxet Crit de Batalla consta d'un trebutxet i una dotació de tres Guerrers de Mines Tirith armats amb espases i equipats amb armadura pesant. Es pot incloure més dotació pel cost en punts indicat tot seguit:

Guerrer de Mines Tirith *(dotació)* — *+7 punts*

REGLES ESPECIALS

Foc indirecte: un trebutxet sempre dispara andanades de fletxes amb un abast de 42-224 cm. En disparar, segueix les regles de les andanades de fletxes de la pàgina 45, amb les excepcions següents. Necessita un resultat de 4+, en comptes d'un de 6, per impactar. Si aconsegueix un impacte contra un objectiu de setge, el tir impactarà automàticament (sense dispersar-se). Si aconsegueix un impacte contra un objectiu de batalla, fes una tirada a la Taula de Dispersió en comptes de seguir les regles d'assignació d'impactes pròpies de les andanades de fletxes.

Àrea d'efecte: els trebutxets disparen una gran pedra que es desintegra en impactar i aixeca una onada de runa que sol resultar tan mortífera com el mateix projectil. Si el trebutxet aconsegueix impactar en un objectiu de batalla, totes les miniatures que estiguin en un radi de 4 cm de l'objectiu reben un impacte de Força 5 (el qual no destrueix directament els objectius de batalla).

Trencamurs: quan un trebutxet tira per ferir un objectiu de setge, el jugador que el controla pot llançar dos daus i escollir el resultat més alt. Si causa una ferida, tira a la Taula de Danys de la manera habitual.

MODIFICACIONS

Un trebutxet pot obtenir les modificacions següents per un cost addicional (consulta els detalls a la pàgina 68):

Munició incendiària	*+15 punts*
Veterans de setge	*+15 punts*
Construcció millorada	*+20 punts*
Capità d'enginyers de Mines Tirith	*+75 punts*

FORCES DE LA FOSCOR
HEROIS

Sàuron, el Senyor Fosc, l'Enemic, el Senyor de l'Anell, es veu impulsat per un desig irrefrenable de conquerir tota la Terra Mitjana i per l'odi insondable que sent cap als Elfs, els Homes i tothom qui gosi interposar-se en el seu camí. En temps molt llunyans, quan encara no havia revelat la seva naturalesa maligna, va forjar els Anells de Poder i els va oferir com a regal als reis dels pobles lliures de la Terra Mitjana, els quals els van acceptar sense sospitar que Sàuron havia forjat l'Anell Regent per a si mateix i li havia atorgat una gran part de la seva pròpia força vital i dels seus poders. Gràcies a aquest artefacte poderós, Sàuron va poder dominar els altres Anells i sotmetre'n els portadors a la seva voluntat. Tan sols els Anells dels Elfs van aconseguir resistir-se al seu control perquè ell no havia participat a forjar-los. Els seus enormes exèrcits d'Orcs i altres criatures malignes van estar a punt de subjugar tots els regnes de l'oest de la Terra Mitjana, però els exèrcits units de l'Última Aliança d'Homes i Elfs van vèncer les hordes de Sàuron i a l'últim van assetjar la seva fortalesa de Barad-dûr, a la terra de Mórdor. Allí, pagant un alt preu per això, al Senyor Fosc li va ser arrabassat l'Anell Únic de la mà i, finalment, va ser derrotat. Però Sàuron no va ser destruït: mentre l'Anell continuï existint, l'esperit de Sàuron sobreviurà.

Sàuron, el Senyor Fosc (Espectre) — Valor en punts: 375

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Sàuron	9/-	8	10	3	5	7	3 /6*/ †

EQUIP
Sàuron porta una maça (arma de mà) i va equipat amb una armadura pesant. Pot portar l'Anell Únic pel cost en punts addicional indicat:

Anell Únic *+75 punts*

† **L'Anell Únic:** mentre l'Anell Únic estigui en el seu poder, el Senyor Fosc serà del tot invencible, de manera que només pot ser derrotat si algú aconsegueix arrabassar-li l'Anell. Això es representa pel fet que Sàuron no posseeix punts de Destí veritables, sinó que cada vegada que perdi la seva última Ferida podrà llançar un dau: si obté un resultat de 2 o més, recuperarà la Ferida, ja que el poder de l'Anell el sustentarà. A causa de això, l'única manera d'abatre el Senyor Fosc és fer que perdi totes les seves Ferides i després resar perquè obtingui un 1 i no pugui recuperar-ne l'última. Aquest estrany fet representa que l'última ferida ha provocat que l'Anell se separi del Senyor Fosc (perquè li han tallat els dits, per exemple).

Si Sàuron porta l'Anell, cap miniatura de la Llum no el podrà dur. Si no és Sàuron qui porta l'Anell, sinó una miniatura de la Llum, i aquesta arriba a posar-se l'Anell, hauràs de retirar-la immediatament del tauler de joc com una baixa (ja que haurà caigut presa de la voluntat del Senyor Fosc).

REGLES ESPECIALS
Causa terror: Sàuron és la viva personificació de totes les pors dels pobles lliures de la Terra Mitjana. *Causa terror* en els seus enemics, com es descriu a la secció *Valor*.

Mal ancestral: la maligna presència del Senyor dels Anells és tan poderosa que atemoreix els seus enemics. Totes les miniatures de la Llum en un radi de 42 cm de Sàuron sofreixen una penalització de -1 en el seu atribut de Valor mentre es mantinguin dins aquest radi (aquesta penalització no és acumulativa amb les d'altres regles que originin penalitzacions similars, com ara la d'*heralds de la Foscor*).

Imparable!: el poder de l'Anell és tan descomunal que enfrontar-se al Senyor Fosc en combat significa pràcticament enfrontar-se a la pròpia mort. Cada vegada que Sàuron venci un combat contra diversos oponents alhora, podrà escollir entre efectuar els tres atacs del seu perfil d'atributs o fer un mortífer atac d'escombrada amb la seva maça. Si tria aquesta segona opció, tots els enemics que hagin participat en el combat (tant els qui estiguin en contacte base amb base amb Sàuron com els qui els donin suport amb les seves llances o piques) rebran un atac del Senyor Fosc.

* **El Senyor dels Anells:** els poders necromàntics de Sàuron són tan grans que pot fer servir 1 punt de Voluntat per torn sense que es redueixi la seva reserva de punts de Voluntat.

PODERS MÀGICS
Paralitzar: abast 42 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 2+.

Control: abast 42 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 3+.

Minar el Valor: abast 42 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 2+.

Anul·lar la Voluntat: abast 42 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 3+.

Glaçar l'Ànima: abast 42 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 4+.

Pertanyent a la raça dels anomenats Homes de Númenor Negres, el Lloctinent de la Torre ha estudiat fetilleria sota la tutela del seu Mestre i ara transmet la paraula de Sàuron tant a amics com a enemics.

Boca de Sàuron (Home) — Valor en punts: 60

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Boca de Sàuron	4/-	4	5	2	2	4	1 / 4 / 1

EQUIP
Boca de Sàuron porta una armadura i una espasa (arma de mà). Pot anar muntat a cavall per un cost en punts addicional:

Corser fosc amb arnès *(cavall amb arnès)* *+15 punts*

PODERS MÀGICS
Paralitzar: abast 28 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 3+.

Minar el Valor: abast 28 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 2+.

Anul·lar la Voluntat: abast 28 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 4+.

Aura Aterridora: el resultat necessari per utilitzar-lo és 2+.

Gothmog és el Regent de Mines Morgul i un dels servents més lleials al capdavant dels Nazgûl. En la batalla és temerari, però com a comandant resultarà encara més perillós. Si els Orcs no són guiats per una altra voluntat, solen atacar fins a destruir completament l'enemic o fins que els falli el seu escàs coratge. Gothmog no fa servir aquesta tàctica. És un mestre en el camp de batalla i un estrateg expert. El seu èxit no es posa en dubte, ja que les tropes sota el seu comandament han destruït els exèrcits de moltes fortaleses de Góndor al llarg de l'Ànduin.

Gothmog, Regent de Mines Morgul (Orc) — Valor en punts: 130

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Gothmog	5/-	4	6	3	3	5	3 / 3 / 3

EQUIP
Gothmog porta una arma de mà i vesteix armadura pesant. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Escut *+5 punts*
Warg *+10 punts*

REGLES ESPECIALS
Mestre de batalla: Gothmog no té rival entre els servidors de Sàuron. És un oponent astut capaç de canviar el rumb de la batalla i decantar-la del seu costat. Per representar aquesta habilitat, si Gothmog es troba a 14 cm o menys d'un heroi enemic que vulgui efectuar una acció heroica, podrà fer immediatament una acció heroica del mateix tipus sense gastar un punt de Poder. Tingues en compte que Gothmog no pot fer servir aquesta habilitat per efectuar un tir o un moviment heroic si ja es troba travat en combat.

Els nou Nazgûl van ser una vegada els Reis dels Homes, els portadors dels anells màgics creats per Sàuron. Els seus anells els van assegurar la immortalitat, però també els van esclavitzar a la voluntat de Sàuron. Ara l'única cosa que en queda és el seu esperit torturat: els seus cossos s'han esvaït en el no-res. Juntament amb el seu líder, el Rei Bruixot d'Àngmar, són els capitans més letals de Sàuron, coneguts com els Nou.

No es pot matar un Nazgûl, ja que cap d'ells no és viu, però es pot fer que s'esvaeixin. Un Nazgûl que s'hagi esvaït recuperarà la seva forma gradualment, mentre la seva voluntat pren penosament una nova forma on habitar. Això pot trigar uns quants dies, depenent de com estiguin de lluny els Nazgûl de la influència del seu mestre.

> ***Nota sobre l'elecció dels Nazgûl***
>
> *Atès que només hi ha vuit Nazgûl ordinaris, el jugador de la Foscor en podrà tenir fins a vuit en la seva força. Els Nazgûl no tenen nom, de manera que et suggerim que pintis una xifra sota la base per poder distingir-los clarament en el teu full de control.*

Els Nazgûl (Espectres) — Valor en punts: 55

	C	F	D	A	Fe	V	P/V/D
Nazgûl	5/-	4	8	1	1	6	0-2/7-14/0-2

EQUIP

Els Nazgûl duen malignes espases o maces (armes de mà). Per un cost en punts addicional, poden triar els elements d'equip següents:

Corser fosc (cavall)	*+10 punts*
Bèstia Alada	*+50 punts*

REGLES ESPECIALS

Poder/Voluntat/Destí: el poder dels Nazgûl deriva directament de Sàuron, de manera que, com més a prop n'estiguin, més poderosos són. En els seus moments de més feblesa, com ara quan actuen a La Comarca, els Nazgûl tenen un valor de 55 punts i comencen la partida amb 7 punts de Voluntat i sense punts de Poder ni de Destí. Quan vagis a incloure un Nazgûl en el teu exèrcit, hauràs de decidir quants punts de Poder, Voluntat i Destí té (fins al màxim indicat en el seu perfil d'atributs). Cada punt de Poder, Voluntat i Destí addicional té un cost de 5 punts; per tant, un Nazgûl amb 2 punts de Poder, 14 de Voluntat i 2 de Destí tindrà un valor total de 110 punts.

Voluntat dels Nazgûl: els Nazgûl depenen de la seva Voluntat molt més que cap altre heroi. Només mitjançant la Voluntat mantenen la seva forma corpòria. Com més allunyats estiguin de Sàuron, més feble serà el seu vincle i el seu atribut de Voluntat.

Un Nazgûl ha de gastar 1 punt de Voluntat al final d'una fase de combat en què hagi combatut. Tingues en compte que els Nazgûl en contacte base amb base amb l'enemic han de lluitar, com qualsevol miniatura: no poden decidir no fer-ho!

Si un heroi es posa l'Anell, es converteix en part del món de somni dels Nazgûl: es torna totalment visible i vulnerable a ells! Un heroi que dugui posat l'Anell no és invisible per a un Nazgûl, encara que ho sigui per a la resta de miniatures. Un Nazgûl no necessita gastar cap punt de Voluntat si lluita contra una miniatura que dugui posat l'Anell, ni tan sols si hi ha altres enemics implicats com a part d'un combat múltiple.

Quan un Nazgûl sofreix 1 ferida o es queda amb 0 punts de Voluntat, s'esvaeix. Els Nazgûl no poden ser totalment destruïts d'aquesta manera: els seus esperits es regeneraran lentament. No obstant això, com que això triga uns quants dies, a l'efecte del joc es retiraran com a baixa.

Els Nazgûl poden emprar també la seva Voluntat per fer servir poders màgics i per resistir-se als efectes de la màgia, igual que qualsevol altre heroi.

Causen terror: els Nazgûl són criatures sobrenaturals terrorífiques que *causen terror* en els seus enemics, tal com es descriu a la secció *Valor*.

Heralds de la Foscor: la presència dels malèfics Nazgûl és tan aterridora que totes les miniatures de la Llum en un radi de 28 cm d'un o més Nazgûl sofreixen una penalització de -1 en el seu atribut de Valor mentre es mantinguin dins aquest radi (aquesta penalització no és acumulativa amb les d'altres regles que originin penalitzacions similars, com ara la regla *mal ancestral de Sàuron* o del Bàlrog).

Bèstia Alada: consulta la pàgina següent.

PODERS MÀGICS

El Dard Negre: abast 28 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 5+.

Control: abast 28 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 4+.

Minar el Valor: abast 28 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 2+.

Anul·lar la Voluntat: abast 28 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 3+.

Paralitzar: abast 28 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 3+.

El Rei Bruixot és el líder dels Nazgûl. Igual que els altres, porta capa i armadura, però el seu cos físic no és res més que una ombra que manté animada gràcies a la seva voluntat.

Rei Bruixot d'Àngmar (Espectre) — Valor en punts: 70

	C	F	D	A	Fe	V	P/V/D
Rei Bruixot	5/-	4	8	1	1	6	0-3/10-20/0-3

EQUIP

El Rei Bruixot porta unes malvades espases (armes de mà). Per un cost en punts addicional, pot triar els elements d'equip següents:

Corser fosc (cavall)	*+10 punts*
Bèstia Alada	*+50 punts*
Flagell (arma a dues mans)	*+5 punts*
Punyal de Morgul	*+10 punts*

Punyal de Morgul: aquesta arma, a més de ser màgica, està enverinada, és a dir, qualsevol ferida deixa un resquill verinós a la carn de la víctima. El punyal només pot ser usat una vegada; després, la seva punta mortífera es trenca. El Rei Bruixot ha de declarar que el fa servir abans d'efectuar la tirada per ferir. L'enemic que sofreixi una ferida d'aquesta arma morirà automàticament, independentment del nombre de Ferides que tingui en el seu perfil d'atributs. Els herois poden emprar punts de Destí per evitar la ferida; però, si no aconsegueixen evitar-la, moriran.

REGLES ESPECIALS

Poder/Voluntat/Destí: consulta l'apartat dels Nazgûl (pàgina anterior). El Rei Bruixot té un valor de 70 punts, comença la partida amb un mínim de 10 punts de Voluntat i pot tenir més punts de Poder, Voluntat i Destí que els altres Nazgûl. En cas que incloguessis en el teu exèrcit el Rei Bruixot en el punt àlgid de les seves qualitats heroiques (3 punts de Poder, 20 de Voluntat i 3 de Destí), el personatge tindria un valor de 150 punts.

Voluntat dels Nazgûl; herald de la Foscor: vegeu els Nazgûl.

Causa terror: el Rei Bruixot és una criatura aterridora i sobrenatural que *causen terror* en els seus enemics, tal com es descriu a la secció *Valor*.

Bèstia Alada: els Nazgûl munten sovint aquestes malvades criatures. A la secció Regles avançades s'expliquen les regles per a les muntures monstruoses.

	C	F	D	A	Fe	V
Bèstia Alada	5	6	6	2	3	3

Volar: una Bèstia Alada es desplaça volant (es mou 28 cm). Pot volar per damunt de qualsevol miniatura o de qualsevol tipus de terreny sense penalització en el seu moviment. No pot entrar en boscos, edificis o qualsevol terreny que es consideri impassable, però es pot parar a sobre d'aquests elements si els jugadors ho acorden així abans de l'inici de la partida. Com que és impossible volar sota el terra, les Bèsties Alades no podran participar en cap escenari de Mòria ni en qualsevol altre que tingui lloc en una zona subterrània.

Feral: si el Nazgûl que munta la Bèstia Alada mor o desmunta, la criatura abandonarà automàticament el camp de batalla, com si hagués fallat el *test de valor*.

PODERS MÀGICS

El Dard Negre: abast 28 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 5+.

Control: abast 28 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 4+.

Minar el Valor: abast 28 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 2+.

Anul·lar la Voluntat: abast 28 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 3+.

Paralitzar: abast 28 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 3+.

La Teva Vara Està Trencada!: abast 28 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 4+.

El Bàlrog és una poderosa criatura demoníaca d'una gran antiguitat i d'un poder encara més gran: un monstre d'una espècie única i terrible. De tots els poders malignes del món, el Bàlrog n'és un dels més extraordinaris i formidables.

El Bàlrog (Espectre) — Valor en punts: 400

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Bàlrog	10/3+	9	9	4	10	7	0 / 10 / 0

REGLES ESPECIALS

Resistent a la màgia: consulta la pàgina 76.

Fuet: el fuet flamíger del Bàlrog es considera una arma llancívola amb un abast de 14 cm i Força 7.

Causa terror: el Bàlrog és un monstre enorme i terrorífic i, per tant, *causa terror*.

Mal ancestral: la mera presència del Bàlrog irradia una primitiva aura d'horror. Totes les miniatures de la Llum en un radi de 42 cm del Bàlrog sofreixen una penalització de -1 en el seu atribut de Valor mentre es mantinguin dins aquest radi (aquesta penalització no és acumulativa amb les d'altres regles que originin penalitzacions similars).

Donem aquesta opció per si hi vols incloure un o més capitans orcs de Mòria com a part de la teva força. Representen els líders dels soldats orcs de Mòria que no reben cap nom en la història d'El Senyor dels Anells, aquells guerrers el paper dels quals en el camp de batalla resulta tan important en qualsevol guerra. Si esculls capitans per a la teva força, inventa un nom adequat per a cadascun.

Capità orc de Mòria — Valor en punts: 35

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Capità orc de Mòria	3/5+	4	5	2	2	3	2 / 1 / 1

EQUIP

El Capità orc de Mòria representat en aquest perfil porta una espasa i una armadura segmentada de punxes. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Escut	*+5 punts*
Arc orc	*+5 punts*

REGLES ESPECIALS

Habitants de les cavernes: els Orcs de Mòria, també coneguts com a Trasgos, estan adaptats a la vida en les ruïnes subterrànies de l'antiga fortalesa nana que ocupen. Això els permet creuar obstacles i forats sense esforç. Així mateix, gràcies als garfis, els ganxos i les punxes que duen incorporats en la seva armadura, poden remuntar superfícies verticals.

Per reflectir això en el joc, no cal que realitzis cap tirada quan un Orc de Mòria vulgui saltar un obstacle o un forat que faci fins al doble de la seva alçada. El salt s'efectuarà automàticament sense esforç, com si s'hagués obtingut un 6 a la Taula de Salts.

A més, els Orcs de Mòria poden pujar o baixar grimpant qualsevol superfície sense necessitat d'efectuar una tirada a la Taula per Grimpar: es considera que sempre obtenen un 6 en aquesta tirada. No obstant això, la seva capacitat de moviment en grimpar continua veient-se reduïda a la meitat: fins i tot els Orcs de Mòria es desplacen més ràpidament per terra que per una paret vertical!

Sàruman el Blanc és el líder de l'Orde dels Istari i el més versat en els mètodes de l'Enemic, Sàuron. Però els seus estudis l'han dut a un somni de domini i, en gosar mirar en l'interior del maleït Palantír d'Orthanc, ha vist moltes coses fosques i malignes que han despertat la seva cobdícia i la seva ambició. Ara es veuria amb cor d'aixecar-se i agafar la corona de Sàuron, però la veritat és que la seva ànima és esclava del Senyor Fosc.

Sàruman (Mag) — Valor en punts: 170

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Sàruman	5/-	4	5	1	3	7	3 / 6* / 3

EQUIP

Sàruman porta la seva vara (arma a dues mans) i una daga (arma de mà). Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Cavall	*+10 punts*

REGLES ESPECIALS

* **Vara dels Istari:** el bastó de Sàruman no és tan sols un símbol del seu poder, sinó que, a més, és un talismà poderós. Mentre dugui el seu bastó, Sàruman podrà gastar 1 punt de Voluntat per torn sense reduir les seves reserves de Voluntat.

Veu de comandament: la por al fracàs que inspira la presència de Sàruman en el camp de batalla fa que les seves tropes combatin fins al final. Per representar això, l'abast de la regla *Resistiu!* per a Sàruman és de 28 cm (en comptes de 14 cm).

Palantír: Sàruman porta amb ell el Palantír d'Orthanc, una antiga pedra de vidència que li permet espiar els enemics i elaborar els seus plans en conseqüència. Una vegada per partida, el jugador de la Foscor pot utilitzar l'habilitat del Palantír per guanyar automàticament la tirada d'iniciativa (ha de declarar que farà servir aquesta habilitat del Palantír abans que es llancin els daus).

PODERS MÀGICS

Ordre: abast 28 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 3+.

Immobilitzar: abast 28 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 2+.

Projectil Màgic: abast 28 cm. El resultat necessari per utilitzar-lo és 5+.

Aura Aterridora: el resultat necessari per utilitzar-lo és 2+.

Entre els de la seva salvatge raça, Lurtz és un líder brutal assedegat de la sang dels seus enemics. Incansable i determinat, Lurtz és un enemic al qual témer.

Lurtz, Capità uruk-hai — Valor en punts: 60

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Lurtz	5/4+	5	5	2	2	4	3 / 1 / 1

EQUIP

Lurtz porta una espasa (arma de mà), armadura, escut i un arc orc.

Sharku és el cap dels genets de warg i, sens dubte, el més intrèpid d'aquests genets.

Sharku, Capità dels genets de warg (Orc) — Valor en punts: 55

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Sharku	4/-	4	5	2	2	3	3 / 1 / 1
Warg	3/-	4	4	1	1	2	

EQUIP

Sharku porta armadura i una espasa orca (arma de mà) i cavalca en un warg. Per un cost en punts addicional, pot dur un escut:

Escut	*+5 punts*

Gríma és el traïdor conseller del Rei Théoden. Encara que el rei no ho sap, Gríma fa tractes foscos amb Sàruman i intenta girar Théoden contra els seus aliats. Gríma no és tan sols un conseller persistent i intel·ligent, sinó que també posseeix pocions i verins i l'ajuda de Sàruman per dur a terme els seus plans malèfics.

Gríma Llenguadeserp (Home) — Valor en punts: 25

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Gríma	2/-	3	3	1	1	2	0 / 0 / 0

EQUIP

Gríma porta una daga (arma de mà). Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Cavall	*+10 punts*

REGLES ESPECIALS

Serp: pots incloure Gríma en el Bàndol de la Foscor si també hi inclous Sàruman.

Independentment de l'escenari que estiguis jugant, desplega Gríma després que s'hagin desplegat completament els dos bàndols. Pot ser desplegat tant a la zona de desplegament del Bàndol de la Foscor com a la del Bàndol de la Llum.

Mentre Sàruman estigui viu, cap miniatura del Bàndol de la Llum no pot disparar ni atacar Gríma. Les miniatures de la Llum poden carregar contra Gríma; no obstant això, si guanyen el combat, no efectuaran atacs per ferir-lo, ja que només volen donar-li un escarment (de vegades, ser bo és un calvari!).

Aquesta restricció acaba si mor Sàruman, si Gríma carrega contra una miniatura de la Llum o si Gríma causa una ferida amb la seva daga (encara que la víctima eviti aquesta ferida amb els seus punts de Destí). Tingues en compte que Gríma pot decidir no intentar ferir el seu enemic en cas de guanyar el combat per a així no revelar la seva condició de traïdor. Quan una d'aquestes tres condicions es compleixi, la maldat de Gríma s'apodera d'ell per complet i es converteix en una miniatura de la Foscor a la qual es pot atacar i disparar, igual que a les altres.

Gríma sempre està controlat pel Bàndol de la Foscor i es mou i lluita durant els torns del Bàndol de la Foscor. Encara que pugui lluitar, no és gaire bo en aquestes arts i la seva habilitat més gran rau a sembrar el dubte entre els herois enemics amb els seus plors i laments. Això es representa mitjançant una pèrdua de Poder. Si un heroi de la Llum es troba a 14 cm o menys de Gríma, haurà de gastar 2 punts de Poder (en comptes del punt habitual) per poder modificar les tirades de dau i portar a terme accions heroiques. Aquesta és una habilitat molt poderosa, de manera que el jugador de la Llum hauria d'evitar que Gríma s'acosti als seus herois.

Nota. *Per raons impossibles de desentranyar, Gríma és més efectiu si intenta donar mals consells als herois de la Llum i advertir-los de mals presagis mentre els persegueix pel camp de batalla.*

Donem aquesta opció per si hi vols incloure un o més capitans uruk-hai com a part de la teva força. Representen els líders dels soldats uruk-hai que no reben cap nom en la història d'El Senyor dels Anells, aquells guerrers el paper dels quals en el camp de batalla resulta tan important en qualsevol guerra.

Capità uruk-hai de la Mà Blanca — Valor en punts: 50

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Capità uruk-hai	5/4+	5	5	2	2	4	2 / 1 / 1

EQUIP

El Capità uruk-hai representat en aquest perfil porta espasa i armadura. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Armadura pesant	*+5 punts*
Escut	*+5 punts*
Arma a dues mans	*+5 punts*
Arc orc	*+5 punts*
Ballesta	*+5 punts*

Com tots els de la seva raça, els caps dels Dunlendins envegen i odien el rei de Ròhan i tots els seus súbdits. A més, estan desitjosos de perseguir la causa de Sàruman i destruir Ròhan!

Cabdill dels Homes Salvatges (Home) — Valor en punts: 40

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Cabdill dels Homes Salvatges	4/-	4	4	2	2	4	2 / 1 / 1

EQUIP

Un Cabdill dels Homes Salvatges va equipat amb una espasa o una arma de mà similar. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Destral a dues mans	*+5 punts*

Encara que totes les seves línies reials han mort fa temps, antany Harad va estar governada per grans reis, els capritxos dels quals determinaven el destí del regne.

Rei hàradrim (Home) — Valor en punts: 60

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Rei hàradrim	5/4+	4	5	2	2	5	2 / 2 / 1

EQUIP

Un Rei hàradrim porta una arma de mà i armadura. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Llança	*+1 punt*
Arc	*+5 punts*
Llança de cavalleria	*+5 punts*
Cavall	*+10 punts*

REGLES ESPECIALS

Fletxes enverinades: els Hàradrim solen untar la punta de les seves fletxes amb el verí dels rèptils o els escorpins que viuen a les seves terres. Cada vegada que s'aconsegueixi un impacte amb una d'aquestes fletxes hàradrim i s'obtingui un resultat d'1 en la tirada per ferir, s'haurà de repetir la tirada.

Donem aquesta opció per si hi vols incloure un o més cabdills hàradrim com a part de la teva força.

Cabdill hàradrim (Home) — Valor en punts: 45

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Cabdill hàradrim	4/4+	4	5	2	2	4	2 / 1 / 1

EQUIP

Un Cabdill hàradrim porta una arma de mà i armadura. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Llança	*+1 punt*
Arc	*+5 punts*
Llança de cavalleria	*+5 punts*
Cavall	*+10 punts*

REGLES ESPECIALS

Fletxes enverinades: consulta les regles especials del Rei hàradrim.

Els Homes de l'Est són els guerrers més disciplinats i traçuts que combaten sota les ordres del Senyor Fosc. Els seus capitans els dirigeixen amb una marcialitat que els Orcs mai no podran ni tan sols somiar.

Capità dels Homes de l'Est (Home) — Valor en punts: 50

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Capità dels Homes de l'Est	4/-	4	6	2	2	4	2 / 1 / 1

EQUIP

Un Capità dels Homes de l'Est porta una alabarda (es considera una espasa èlfica) i armadura pesant. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Escut	*+5 punts*
Cavall	*+10 punts*
Cavall amb arnès	*+15 punts*

L'Aranyerra és una criatura malvada amb forma d'aranya, un horror que ha atemorit la Terra Mitjana durant incomptables anys i s'ha convertit en un depredador de tot ésser viu.

Aranyerra (Aranya Gegant) — Valor en punts: 90

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Aranyerra	7/-	7	7	1	6	4	0 / 6 / 0

REGLES ESPECIALS

Moviment: igual que les altres aranyes, pot grimpar per qualsevol superfície, independentment de l'angle d'aquesta superfície. Per tant, pot moure tota la seva capacitat de moviment per qualsevol tipus de terreny i ignora tots els obstacles excepte els aquàtics, els abismes i altres espais oberts, els quals haurà de saltar (de la manera habitual) si vol creuar-los.

Causa terror: l'Aranyerra és repugnant i aterridora. *Causa terror* en els seus enemics, tal com es descriu a la secció *Valor*.

Verí: l'agulló i les potes de l'Aranyerra estan impregnats d'un verí mortífer i immobilitzador. Si l'Aranyerra no supera la tirada per ferir una miniatura enemiga, pot repetir-la.

Saltar sobre la presa: l'Aranyerra és un monstre caçador gegantí que s'abalança sobre la seva presa i fa servir l'enorme pes del seu cos per aixafar la víctima. Per representar això, quan l'Aranyerra carrega es considera una *muntura monstruosa* i obté les bonificacions de les miniatures de cavalleria (*atropellar* i *atac addicional*). Igual que les muntures monstruoses, l'Aranyerra no perd aquestes bonificacions encara que combati contra una miniatura de cavalleria enemiga, però sí que les perdrà si combat contra una altra muntura monstruosa.

Instint caçador: l'Aranyerra està acostumada a emboscar i eliminar la seva presa ràpidament i sense esforç. Si s'ha d'enfrontar a un enemic poderós, el més probable és que es retiri fins a estar fora de perill. Cada vegada que l'Aranyerra sofreixi una ferida, ha d'efectuar un *test de valor*. Si falla el test, fugirà (retira la miniatura, que comptarà com una baixa, del tauler de joc).

El cap de la fortalesa uruk-hai de la torre de Cirith Ungol és tan ferotge i brutal com qualsevol altre capità dels Uruk-hai, però, alhora, és desmesuradament lleial al seu mestre i obeirà al peu de la lletra qualsevol ordre que rebi de la Torre Fosca.

Shagrat, Capità uruk-hai de Mórdor — Valor en punts: 55

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Shagrat	5/-	5	5	2	2	4	3 / 1 / 1

EQUIP

Shagrat porta una espasa i una armadura. Per un cost en punts addicional, espot equipar amb un escut:

Escut	*+5 punts*

Gorbag és un exemple típic de l'avarícia i la mesquinesa d'un Orc i està preparat per ordenar a les seves tropes que ataquin els Uruk-hai que guarden Cirith Ungol per robar-los la preciosa cota de mithril que va pertànyer a Frodo i a Bilbo Saquet.

Gorbag, Capità orc — Valor en punts: 45

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Gorbag	4/-	4	5	2	2	3	3 / 1 / 1

EQUIP

Gorbag porta una rude armadura i una brutal espasa orca (arma de mà). Per un cost en punts addicional, es pot equipar amb un escut:

Escut	*+5 punts*

Grishnàkh dirigeix els Orcs de Mórdor que es troben amb els Uruk-hai que transporten Merry i Pippin. El seu intent d'arrabassar els Hòbbits als Uruk-hai i dur-los al seu amo Sàuron resulta fallit

Grishnàkh, Capità orc — Valor en punts: 45

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Grishnàkh	4/-	4	5	2	2	3	3 / 1 / 1

EQUIP

Grishnàkh porta una espasa i una armadura. Per un cost en punts addicional, es pot equipar amb un escut:

Escut	*+5 punts*

Hi hem afegit aquesta opció perquè puguis incloure un o més capitans orcs com a part de la teva força.

Capità orc — Valor en punts: 40

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Capità orc	4/5+	4	5	2	2	3	2 / 1 / 1

EQUIP

El Capità orc representat en aquest perfil porta una espasa i una rude armadura orca. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Escut	*+5 punts*
Arc orc	*+5 punts*
Warg	*+10 punts*

Hi hem afegit aquesta opció perquè puguis incloure un o més capitans uruk-hai com a part de la teva força.

Capità uruk-hai de Mórdor — Valor en punts: 50

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Capità uruk-hai	5/4+	5	5	2	2	4	2 / 1 / 1

EQUIP

El Capità uruk-hai representat en aquest perfil porta una espasa i una armadura. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Arma a dues mans	*+5 punts*
Escut	*+5 punts*
Arc orc	*+5 punts*

Un petit nombre de Trolls de Mórdor estan beneïts amb una mica d'astúcia i intel·ligència, cosa que els converteix en líders entre els de la seva raça i en enemics molt més perillosos que la resta dels de la seva classe.

Cap troll — Valor en punts: 140

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Cap troll	7/5+	7	8	3	3	4	2 / 1 / 1

EQUIP

El cap troll porta una rude armadura i una arma de mà.

REGLES ESPECIALS

Causa terror: el cap troll és enorme i malvat. *Causa terror* en els seus enemics, tal com es descriu a la secció *Valor*.

Llançar pedres: si un cap troll no es mou durant la seva fase de moviment, pot declarar que "s'ajup per recollir una pedra", que podrà llançar en la seva fase de tir següent sempre que no estigui travat en combat cos a cos. Aquest "llançament de pedra" funciona com una ballesta amb un abast de 28 cm i Força 8.

Una vegada, fa molt de temps, una petita criatura anomenada Dèagol va descobrir un anell en el fons del riu Ànduin. No cal dir que era l'Anell Únic, que va començar a exercir el seu poder malèfic fins a induir Smèagol, amic de Dèagol, a matar aquest últim per robar-li l'Anell. Amb el temps, Smèagol es va convertir en Gòl·lum, una criatura malvada i tortuosa obsessionada amb l'Anell i consumida pels remordiments. Però Gòl·lum va perdre l'Anell, que li va ser "robat" per Bilbo, i el va heretar Frodo, qui el porta cap a la seva destrucció al Mont del Fat. Gòl·lum no suporta apartar-se del seu "tresooor" i farà i resistirà qualsevol cosa per posseir novament l'Anell.

Gòl·lum / Smèagol — Valor en punts: 0

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Gòl·lum	4/-	4	4	2	2	4	1 / 0 / 1

REGLES ESPECIALS

El meu tresooor...: Gòl·lum es pot incloure en el Bàndol de la Foscor si el Bàndol de la Llum inclou el Portador de l'Anell. Gòl·lum no costa cap punt.

Al marge de l'escenari que estiguis jugant, Gòl·lum es desplega sobre el terreny de joc una vegada s'hagin desplegat totes les tropes d'un bàndol i de l'altre. Haurà de ser desplegat dins un radi de 14 cm del Portador de l'Anell.

Mentre el Portador de l'Anell estigui viu, cap miniatura del Bàndol de la Llum (inclòs el Portador de l'Anell) no pot fer mal a Gòl·lum de cap manera (ni amb tirs, ni amb un *Projectil Màgic*, ni en combat...). Les miniatures de la Llum sí que poden carregar contra Gòl·lum, però en cas de guanyar el combat no intentaran ferir-lo, ja que, en realitat, no pretenen fer-li mal. Aquesta restricció acaba en el moment en què mor el Portador de l'Anell. Quan això succeeix, Gòl·lum es converteix en un enemic més amb caràcter general (se li pot disparar, atacar en combat cos a cos, etc.).

Gòl·lum està controlat completament pel bàndol que tingui la iniciativa durant aquest torn. Qualsevol que tingui la iniciativa mou Gòl·lum, lluita amb ell, etc. Independentment de quin bàndol controli Gòl·lum, aquest s'ha de moure sempre en la fase de moviment per intentar estar en un radi de 14 cm del Portador de l'Anell. En cas que això no sigui possible, Gòl·lum s'haurà de moure al més prop possible del Portador de l'Anell. Tingues en compte que els moviments es poden fer en qualsevol ordre durant la fase de moviment; d'aquesta manera, el mateix jugador de la Llum podria moure Gòl·lum cap a Frodo i després allunyar Frodo tant com es pugui. Quan el jugador de la Llum té la iniciativa, pot triar en quin ordre moure's tots dos, de manera que podrà mantenir sempre el Portador de l'Anell a una distància prudencial de Gòl·lum.

Si Gòl·lum ataca el Portador de l'Anell i l'elimina, es posarà l'Anell immediatament. Quan Gòl·lum es posi l'Anell, desapareixerà i mai més se'n sabrà res. Retira la miniatura com si fos una baixa.

Habitant de les cavernes: consulta les regles especials del Capità orc de Mòria a la pàgina 98.

Els Mûmakil no són originaris de l'àrida terra de Harad, sinó de les sabanes molt més allunyades. Els Homes que hi habiten, una raça misteriosa i fera de mortífers caçadors coneguts a Harad com els "Mahûd", van ser els primers a domar els Mûmakil. Després de segles de comerç i guerra, els Hàradrim van aprendre a utilitzar els Mûmakil com a bèsties de càrrega i per a la guerra, però els Mahûd continuen sent els millors controlant aquestes poderoses criatures. Els líders tribals dels Mahûd poden desenvolupar una forta empatia amb aquests animals, tanta que fins i tot es diu que hi parlen.

Mûmak de Harad — Valor en punts: 275

	C	F	D	A	Fe	V
Mûmak	4/-	9	7	3	10	2
Castell	–	–	9	–	5	–

El Mûmak inclou un Comandant (un Cabdill hàradrim armat amb una llança i equipat amb armadura).

El Mûmak pot incloure, per un cost en punts addicional, les millores següents:

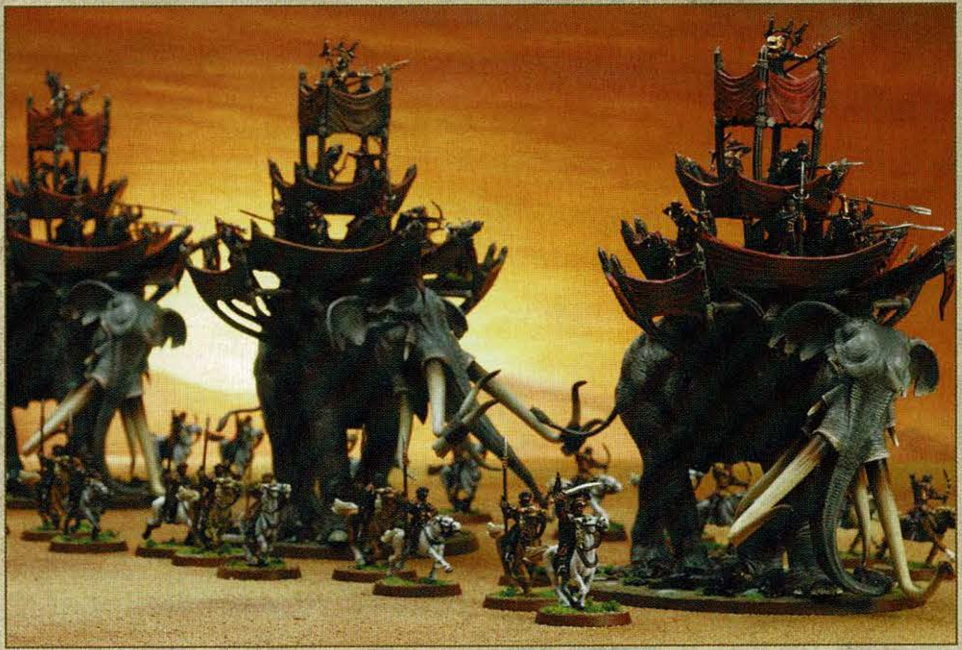
Armes d'ullal de Mûmak	*+20 punts*
Cabdill Mahûd	*+25 punts*

EQUIP

Armes d'ullal de Mûmak: de vegades, els Hàradrim lliguen llargues cadenes, punxes i altres objectes letals als ullals del Mûmak per evitar que escapin amb facilitat les pobres víctimes que sofreixen la fúria de la càrrega d'aquestes bèsties de guerra. Si equipes el Mûmak amb una d'aquestes millores, el Mûmak causa quatre impactes de Força 9 en *trepitjar*, en comptes dels tres habituals de què disposa.

Cabdill Mahûd: el Cabdill Mahûd porta una daga (arma de mà) i armadura. Substitueix en tots els aspectes el Comandant del Mûmak, llevat que sempre es manté en l'estructura de fusta bifurcada al capdavant del Mûmak (la posició a la part alta del castell pot ocupar-la un Hàradrim normal). En aquesta posició, el Cabdill Mahûd té menys cobertura enfront dels tirs de les armes de projectils que els Hàradrim que hi ha al castell. El castell es considera *en la trajectòria dels tirs* enemics només si alguna part està físicament entre la miniatura que dispara i el Cabdill Mahûd (i se segueixen les regles de cobertura habituals).

	C	F	D	A	Fe	V	P / V / D
Cabdill Mahûd	4/-	4	5	2	2	5	3 / 2 / 2



GUERRERS

Els Orcs són les criatures més abominables que caminen sobre la faç de la Terra Mitjana. Són monstres malvats que gaudeixen de la carnisseria i la destrucció. Són poc fidels fins i tot entre els seus i, sovint, lluiten entre ells per les restes de les seves conquestes.

Guerrer orc — Valor en punts: 5

	C	F	D	A	Fe	V
Guerrer orc	3/5+	3	4	1	1	2

EQUIP

El perfil bàsic d'un guerrer orc inclou una tosca armadura orca i una arma de mà. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Espasa/destral a dues mans	*+1 punt*
Llança	*+1 punt*
Arc orc	*+1 punt*
Escut	*+1 punt*
Estendard	*+25 punts**

** (màxim un per cada heroi inclòs en la mateixa força)*

Aquestes criatures petites i febles d'esperit duen una vida de troglodites en les nombroses cavitats que hi ha sota les Muntanyes Boiroses. Els antics túnels nans de Mòria s'han convertit en la llar d'aquests monstres repulsius. Hi llisquen amb una agilitat sorprenent i ataquen, destrueixen i devoren els intrusos que gosen aventurar-se en el seu fosc regne.

Guerrer orc de Mòria — Valor en punts: 4

	C	F	D	A	Fe	V
Guerrer orc de Mòria	2/5+	3	4	1	1	2

EQUIP

El perfil bàsic d'un guerrer orc de Mòria inclou una armadura de punxes i una arma de mà. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Llança	*+1 punt*
Arc orc	*+1 punt*
Escut	*+1 punt*

REGLA ESPECIAL

Habitant de les cavernes: vegeu el Capità orc de Mòria a la pàgina 98.

Els Trolls de les Cavernes són criatures immenses i repugnants que defugen la llum del sol i s'estimen més ocultar-se en coves fosques i túnels subterranis. Són maldestres, tant físicament com mentalment, però això no vol pas dir que siguin criatures inofensives i menys quan estan rabioses.

Troll de les Cavernes — Valor en punts: 80

	C	F	D	A	Fe	V
Troll de les Cavernes	6/5+	6	6	3	3	3

EQUIP

El Troll de les Cavernes porta un tosc garrot (arma de mà). Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Llança	*+1 punt*
Cadena de Troll	*+5 punts*

Cadena de Troll: es considera una arma llancívola amb un abast de 8 cm i Força 4.

REGLES ESPECIALS

Causa terror: els Trolls de les Cavernes són enormes monstres que *causen terror* a l'enemic, tal com es descriu a la secció *Valor* de les regles.

Llançar pedres: si un Troll no es mou durant la seva fase de moviment, pot declarar que "s'ajup per recollir una pedra", que podrà llançar en la seva fase de tir següent sempre que no estigui travat en combat cos a cos. Aquest "llançament de pedra" funciona com una ballesta amb un abast de 28 cm i Força 8.

Els exploradors uruk-hai són els ulls i les oïdes de l'exèrcit de Sàruman, ja que recorren tota mena de terrenys amb rapidesa i suporten qualsevol clima.

Explorador uruk-hai de la Mà Blanca — Valor en punts: 8

	C	F	D	A	Fe	V
Explorador uruk-hai	4/4+	4	4	1	1	3

EQUIP

El perfil bàsic d'un explorador uruk-hai inclou armadura i una arma de mà. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Arc orc	*+1 punt*
Escut	*+1 punt*

El gros de les legions de Sàruman el componen els mortífers i salvatges guerrers uruk-hai. Solen dur una armadura de plaques i van armats amb unes mortíferes piques i unes potents ballestes. Aquestes tropes són molt lleials i disciplinades, motiu pel qual són un gran desafiament per als seus enemics.

Guerrer uruk-hai de la Mà Blanca — Valor en punts: 9

	C	F	D	A	Fe	V
Guerrer uruk-hai	4/4+	4	5	1	1	3

EQUIP

El perfil bàsic d'un guerrer uruk-hai inclou armadura pesant i una arma de mà. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Escut	*+1 punt*
Pica	*+1 punt*
Ballesta	*+2 punts*
Estendard	*+30 punts**

** (màxim un per cada heroi inclòs en la mateixa força)*

Fanàtic uruk-hai de la Mà Blanca — Valor en punts: 15

	C	F	D	A	Fe	V
Fanàtic uruk-hai	4/-	4	6	2	1	7

EQUIP

Els fanàtics van equipats amb una espasa a dues mans.

Els fanàtics son els més perillosos entre tots els Uruk-hai, no tenen por de res, les seves vides no els importa gens ni mica i van armats amb unes espases quasi tan grans com ells.

Els Dunlendins han estat empesos a la guerra pels enverinats consells de Sàruman. Irrompen a Ròhan, on assassinen la gent del Folde Oest i l'obliguen a refugiar-se a l'Abisme de Helm.

Home Salvatge de Dúnland — Valor en punts: 5

	C	F	D	A	Fe	V
Home Salvatge	3/-	3	3	1	1	3

EQUIP

Un Dunlendí porta una espasa o una arma de mà similar. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Destral a dues mans	*+1 punt*

Els wargs són llops malvats i gegantins, enormes criatures perilloses i astutes com elles soles. Els genets de warg avancen per davant dels massius exèrcits de la Foscor explorant els camins i els llocs pels quals més tard passaran aquests exèrcits i capturant i torturant (o alguna cosa pitjor) tothom que s'interposi en el seu camí.

Genet de warg (Orc) — Valor en punts: 12

	C	F	D	A	Fe	V
Genet	3/5+	3	4	1	1	2
Warg	3/-	4	4	1	1	2

EQUIP

El perfil bàsic d'un genet de warg inclou una armadura (sovint feta de restes d'altres armadures de cuir o metall) i una espasa o una arma de mà similar. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Venables	*+2 punts*
Arc orc	*+1 punt*
Escut	*+1 punt*
Estendard	*+25 punts**

* *(màxim un per cada heroi inclòs en la mateixa força)*

REGLES ESPECIALS

Venables rudimentaris: els venables que porten els genets de warg pesen tant i són tan primitius que només són eficaços a cavall d'un warg. Per tant, un genet de warg que desmunti o sigui descavalcat, perdrà immediatament el seu venable.

Equip de demolició uruk-hai — Valor en punts: 80

	C	F	D	A	Fe	V
Càrrega de demolició	-	-	7	-	3	-
Enginyer uruk-hai	4/4+	4	5	1	1	3
Fanàtic uruk-hai	4/-	4	6	2	1	8

DOTACIÓ

Un equip de demolició uruk-hai es compon d'una càrrega de demolició, un fanàtic uruk-hai armat amb una espasa a dues mans i una torxa, i dos enginyers uruk-hai amb armes de mà. Per un cost en punts addicional, cada enginyer uruk-hai es pot equipar amb una torxa:

Torxa	*+1 punt*

REGLES ESPECIALS

Torxes: els Uruk-hai que acompanyen les càrregues de demolició es poden equipar amb torxes per encendre la pólvora. Els guerrers uruk-hai que duguin torxes no es podran equipar amb escuts, ja que necessiten una mà lliure per agafar la torxa. Igualment, un fanàtic uruk-hai que transporti una torxa tampoc no podrà fer servir la seva espasa com una arma a dues mans. A part d'això, no tenen més penalitzacions. Si una miniatura que porta una torxa resulta destruïda, la torxa s'extingirà i es perdrà en el caos de la batalla.

Fúria alquímica: la càrrega de demolició (com el seu propi nom suggereix) està dissenyada per ser detonada en una explosió de calor i flames. Per a més detalls, consulta la pàgina 65.

Sàruman, amb les seves males arts, ha creat una primitiva càrrega explosiva capaç de destruir murs i fortificacions amb la mateixa facilitat amb què travessa la carn dels seus enemics.

Per elevar les escales amb més rapidesa i assegurar-les en els murs enemics, els Uruk-hai fan servir una màquina de guerra única que llança un ganxo enorme sobre els merlets enemics.

Ballesta de setge uruk-hai — Valor en punts: 65

	Força	Defensa	Punts de Resistència
Ballesta de setge	(9)	10	4

	C	F	D	A	Fe	V
Uruk-hai de la Mà Blanca	4/4+	4	5	1	1	3

DOTACIÓ

Una ballesta de setge uruk-hai es compon d'una ballesta de setge i tres Uruk-hai de la Mà Blanca armats amb dagues (armes de mà) i equipats amb armadura. Per un cost en punts addicional, es poden afegir més guerrers a la dotació:

***Uruk-hai de la Mà Blanca** (dotació)*	*+10 punts*

REGLES ESPECIALS

A les escales!: la ballesta de setge pot intentar aixecar una escala per recolzar-la sobre els merlets enemics durant la fase de tir. Per poder fer-ho, el jugador ha de designar primer un punt dels merlets que estigui dins el seu radi d'abast, i almenys un dels guerrers de la dotació i la màquina han de tenir línia de visió. Tira per impactar normalment. Si no aconsegueixes impactar, no passa res. Però, si aconsegueixes un impacte, el garfi ha arribat al seu objectiu. Situa una escala a un màxim de 14 cm de la base del mur sota el punt que hagis impactat i eleva-la sobre el merlet immediatament. Els guerrers que porten escales les deixen anar a terra quan aquestes s'eleven. Qualsevol dels portadors pot agafar-se a la part superior de l'escala i pujar amb ella mentre és hissada. Es tracta aquest guerrer com si hagués grimpat a la part superior de l'escala durant aquest torn.

Tir perforant: si es dispara a un objectiu de batalla, és possible que el míssil impacti en diversos enemics. La miniatura objectiu rep un impacte amb la Força de la màquina de setge, cau abatuda a terra i és llançada a una distància de 4D6 cm. Les miniatures que es trobin en el camí de la víctima sofriran un impacte de Força 6 i cauran a terra si el seu atribut de Força és de 5 o menys. Si la miniatura que surt propulsada impacta en un obstacle o en un objectiu de setge, s'atura immediatament i li causa un impacte de Força 6.

MODIFICACIONS

Per un cost en punts addicional, una ballesta de setge uruk-hai pot obtenir les millores següents (consulta la pàgina 68):

Munició incendiària	*+10 punts*
Construcció millorada	*+15 punts*
Capità enginyer uruk-hai	*+85 punts*

Aquests misteriosos guerrers humans de les remotes terres de l'Est es troben entre algunes de les tropes més ben equipades i més disciplinades al servei del Senyor Fosc, al qual professen una lleialtat desmesurada.

Guerrer dels Homes de l'Est (Home) — Valor en punts: 7

	C	F	D	A	Fe	V
Guerrer Home de l'Est	3/-	3	5	1	1	3

EQUIP

Un Home de l'Est porta una espasa i una armadura pesant. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Llança	*+1 punt*
Escut	*+1 punt*
Estendard	*+25 punts**

* *(màxim un per cada heroi inclòs en la mateixa força)*

Depenent de la seva influència, un cabdill pot reclutar entre una dotzena i uns quants centenars de guerrers al seu servei; entre les tribus, aquesta és la manera de mesurar la seva força.

Guerrer hàradrim (Home) — Valor en punts: 5

	C	F	D	A	Fe	V
Guerrer hàradrim	3/4+	3	4	1	1	3

EQUIP

Un guerrer hàradrim va equipat amb una armadura i una daga (arma de mà). Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Llança	*+1 punt*
Arc	*+1 punt*
Estendard	*+25 punts**

* *(màxim un per cada heroi inclòs en la mateixa força)*

REGLES ESPECIALS

Fletxes enverinades: consulta l'apartat del Rei hàradrim (pàgina 101).

En les tribus hàradrim sol haver-hi genets experimentats que amb la mateixa facilitat cavalquen pel desert que per la sabana i que, a més, guien les incursions implacables que efectuen contra els seus veïns. En batalles més organitzades, les tropes d'incursors es disposen a l'avantguarda de l'exèrcit, on poden aplicar la tàctica dels atacs llampec.

Incursor hàradrim (Home) — Valor en punts: 11

	C	F	D	A	Fe	V
Incursor hàradrim	3/4+	3	4	1	1	3
Cavall	0	3	4	0	1	3

EQUIP

Un incursor hàradrim porta un arc, una armadura i una daga (arma de mà). Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Llança de cavalleria	*+1 punt*
Estendard	*+25 punts**

* *(màxim un per cada heroi inclòs en la mateixa força)*

REGLES ESPECIALS

Fletxes enverinades: consulta l'apartat del Rei hàradrim (pàgina 101).

Orc de Morannon — Valor en punts: 7

	C	F	D	A	Fe	V
Orc de Morannon	3/-	4	5	1	1	2

EQUIP

Els Orcs de Morannon duen armes de mà tosques i vesteixen armadura pesant. Per un cost en punts addicional, poden dur l'equip següent:

Escut	*+1 punt*
Llança	*+1 punt*

Normalment, els Orcs no destaquen per ser guerrers excepcionals, malgrat que en els anys més recents els exèrcits tant de Mòrdor com de Mines Mogul han estat composats per una raça d'Orcs encara més forta i agressiva.

Poc importa si van ser creats per Sàruman o per Sàuron, la qüestió és que el Senyor Fosc no va trigar a tenir al seu servei milers d'Uruk-hai que portaven la marca de l'Ull Vermell de Mórdor.

Uruk-hai de Mórdor — Valor en punts: 8

	C	F	D	A	Fe	V
Uruk-hai	4/4+	4	4	1	1	3

EQUIP

El perfil bàsic d'un Uruk-hai de Mórdor inclou armadura i una arma de mà. Per un cost en punts addicional, pot dur l'equip següent:

Espasa/destral a dues mans	*+1 punt*
Escut	*+1 punt*
Estendard	*+30 punts**

* *(màxim un per cada heroi inclòs en la mateixa força)*

Els Trolls de Mórdor han estat criats per Sàuron perquè puguin exposar-se a la llum del sol sense convertir-se en pedra, com els succeeix als altres Trolls.

Són més grans i forts que els seus congèneres subterranis i es troben entre les tropes més letals del Senyor Fosc.

Troll de Mórdor — Valor en punts: 100

	C	F	D	A	Fe	V
Troll de Mórdor	7/5+	7	7	3	3	3

EQUIP

Cada Troll de Mórdor porta una rude armadura i una arma de mà.

REGLES ESPECIALS

Causa terror: els Trolls de Mórdor són tan grans i malvats que *causen terror* a l'enemic, tal com es descriu a la secció *Valor*.

Llançar pedres: si un Troll no es mou durant la seva fase de moviment, pot declarar que "s'ajup per recollir una pedra", que podrà llançar en la seva fase de tir següent sempre que no estigui travat en combat cos a cos. Aquest "llançament de pedra" funciona com una ballesta amb un abast de 28 cm i Força 8.

Les catapultes són construccions enormes de fusta i ferro que llancen una roca de gran dimensió o un munt de roques petites. Encara que poden eliminar els guerrers de l'enemic, el veritable valor de les catapultes és desbaratar-ne ràpidament les defenses.

Catapulta de Mórdor — Valor en punts: 90

	Força	Defensa	Punts de Resistència
Catapulta	(10)	10	4

	C	F	D	A	Fe	V
Orc	3/5+	3	4	1	1	2
Troll de Mórdor	7/5+	7	7	3	3	3

DOTACIÓ
Una Catapulta de Mórdor es compon d'una catapulta i de tres Orcs equipats amb dagues (armes de mà) i armadura. Per un cost en punts addicional, s'hi pot incloure més dotació:

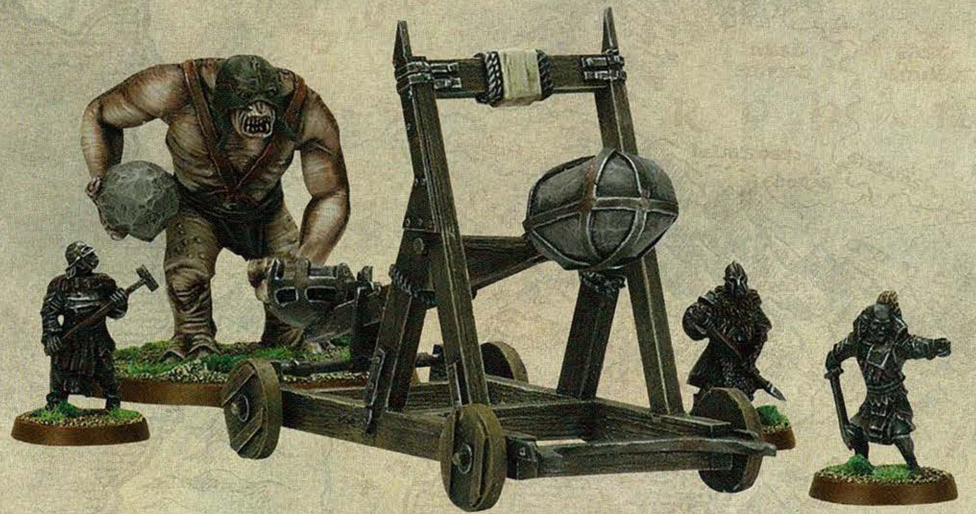
Orc (dotació)	*+5 punts*

REGLES ESPECIALS
Foc indirecte: una catapulta sempre dispara andanades de fletxes amb un abast comprès entre 42 i 224 cm. En disparar, segueix les regles de les andanades de fletxes de la pàgina 45, amb les excepcions següents. Necessita un resultat de 4+, en comptes d'un de 6, per impactar. Si aconsegueix un impacte contra un objectiu de setge, el tir impactarà automàticament (sense dispersar-se). Si aconsegueix un impacte contra un objectiu de batalla, fes una tirada a la Taula de Dispersió en comptes de seguir les regles d'assignació d'impactes pròpies de les andanades de fletxes.

Àrea d'efecte: les catapultes disparen un pedra enorme que es trenca en impactar, cosa que provoca una onada de runa tan mortífera com el mateix projectil. Per representar-ho, si la catapulta impacta en un objectiu de batalla, les miniatures a 4 cm de l'objectiu reben un impacte de Força 6 (el qual no destrueix directament els objectius de batalla). Les miniatures amb Força 5 o menys que siguin impactades (ja sigui per l'impacte inicial o per la runa que provoca l'impacte) cauen abatudes a terra.

MODIFICACIONS
Per un cost en punts addicional, una catapulta de Mórdor pot obtenir les modificacions següents (consulta la pàgina 68):

Munició incendiària	*+15 punts*
Capità d'enginyers orc	*+65 punts*
Caps tallats	*+5 punts*
Veterans de setge	*+15 punts*
Troll	*+90 punts*



TAULES

TAULA DE MOVIMENT

Tipus de miniatura	Moviment màx.
Home/Dona/Mag	14 cm
Elf	14 cm
Gran Àliga	28 cm
Ent	14 cm
Hòbbit	10 cm
Nan	12 cm
Gol·lum	12 cm
Orc	14 cm
Orc de Mòria	12 cm
Uruk-hai	14 cm
Troll	14 cm
Espectre	14 cm
Aranya Gegant	24 cm
Bèstia alada	28 cm
Warg	24 cm
Cavall	24 cm

TAULA DE CAIGUDA DE GENETS

Dau	Resultat
1	**Cau a terra:** el genet cau aparatosament a terra i rep un impacte de Força 3. Si sobreviu, es deixa tombat al costat de la seva muntura i no podrà fer res més durant aquest torn. Si estava travat en combat, haurà de lluitar des de terra.
2-5	**Es posa dret:** el genet cau, però aconsegueix posar-se dret i espolsar-se. No obstant això, no podrà fer res més durant aquest torn. Si està travat en combat i guanya, no podrà copejar el seu adversari.
6	**Salta de la muntura:** el genet salta àgilment de la sella, preparat per combatre contra l'enemic. La miniatura és reemplaçada per una miniatura a peu i no sofreix cap penalització addicional.

TAULA D'ARMES DE PROJECTILS

Arma	Abast	Força	Reducció del moviment
Arco curt	42 cm	2	la meitat
Arc	56 cm	2	la meitat
Arc orc	42 cm	2	la meitat
Arc èlfic	56 cm	3	la meitat
Arc nan	42 cm	3	la meitat
Ballesta uruk-hai	56 cm	4	tot
Arma llancívola	14 cm	3	gens

TAULA DE SALTS

Dau	Resultat
1	**Perd l'equilibri i cau:** el guerrer no creua l'obstacle i ja no es podrà moure més durant aquest torn.
2-5	**Èxit:** el guerrer salta amb èxit l'obstacle i aterra a l'altre costat. La miniatura se situa a l'altre costat de l'obstacle amb la seva base en contacte amb l'obstacle i ja no es podrà moure més durant aquest torn.
6	**Salta sense esforç:** el guerrer salta per sobre de l'obstacle i pot completar el seu moviment si li queda moviment per recórrer.

TAULA PER GRIMPAR

Dau	Resultat
1	**Caiguda!:** la miniatura rellisca i cau a terra. Consulta la pàgina 21.
2-5	**Continua** grimpant: si la miniatura arriba a la base o al cim de la superfície per la qual estava grimpant, col·loca-la a la vora d'aquesta superfície. La miniatura no podrà efectuar cap moviment addicional durant aquest torn.
6	**Continua grimpant:** si la miniatura arriba a la base o al cim de la superfície per la qual estava grimpant, pot completar el moviment que li quedi.

TAULA DE FERIDES

FORÇA \ DEFENSA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	–	–
2	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	–
3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6
4	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5
5	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4
6	3	3	3	3	4	4	5	5	6	6
7	3	3	3	3	3	4	4	5	5	6
8	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5
9	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5
10+	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4

THE LORD OF THE RINGS
EL JOC DE BATALLES ESTRATÈGIQUES

"La batalla per la Terra Mitjana és a punt de començar"
Gàndalf

Aquest llibre conté les regles per jugar el joc de batalles estratègiques d'El Senyor dels Anells de Games Workshop. A l'interior trobaràs tot el que cal perquè puguis recrear en el tauler de joc les batalles lliurades a la Terra Mitjana.

EL REGLAMENT

Les regles completes per als aspirants a defensar el Bàndol de la Llum i per als campions del Bàndol de la Foscor. Les regles inclouen la fase de moviment, la fase de tir i atacs amb armes de projectils, el combat cos a cos, els diferents tipus d'armes, els estendards, les muntures monstruoses, els combats de setge i molt més.

ELS EXÈRCITS

Una llista dels perfils d'atributs i les regles completes de moltes de les miniatures de la nostra gamma que han aparegut a les tres pel·lícules: des dels pacífics Hòbbits de La Comarca fins a la terrorífica Aranyerra.

ISBN 84-96348-45-8

CATALÀ

243114990069

Visita: www.lordoftherings.net

America Online Keyword: Lord of the Rings

NEW LINE CINEMA
A Time Warner Company

GAMES WORKSHOP®
IMPRÈS A POLÒNIA

Tot el material relatiu a les produccions fílmiques de New Line: *El Senyor dels Anells, Les Dues Torres* i *El Retorn del Rei* © MMV New Line Productions, Inc. Reservats tots els drets. *El Senyor dels Anells, Les Dues Torres, El Retorn del Rei* i els personatges i llocs que s'hi descriuen són TM de The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises sota llicència de New Line Productions, Inc. Reservats tots els drets. El reglament i les regles específiques són propietat de Games Workshop Ltd 2005. Games Workshop, el logotip de Games Workshop, 'Eavy Metal, Citadel i el castell Citadel són marques registrades de Games Workshop Ltd 2000-2005, registrats de forma diferent al Regne Unit i a la resta del món. Tots els drets reservats.